50 JUEGOS CLAVE DE ESTA GENERACIÓN | LOS 35 MEJORES FREE-TO-PLAY



Número 016
5,95 €// Canarias 6,10 €

PS3 | Xbox 360 | PS4 | Xbox (... PSP | 3DS | Retro

MAD MAX
Algo excitante que explorar en el horizonte

THE LEGEND OF ZELDA
Aonuma nos cuenta el futuro de la saga

TITANFALL
El nuevo rostro de la guerra moderna

PROBAMOS

THIEF™

EIDOS REINVENTA EL SIGILO

DRAGON AGE: INQUISITION
Un RPG grande, ambicioso y lleno de sorpresas



RETRO: TODO SOBRE RARE
Repaso a la trayectoria del mítico estudio

Mucha gente ve los juegos antiguos como un guiño a los tiempos pasados que no tiene nada que mostrarnos más allá de algo de nostalgia o el recuerdo de unos tiempos pasados que siempre parecen mejores. Nada más lejos de la realidad. Al menos, no para nosotros, que ostentamos con orgullo una veintena mensual de páginas dedicadas a los juegos Retro, donde intentamos hurgar en el pasado para explicar el futuro, convencidos siempre de que el "Quiénes somos" y el "A dónde vamos" no tienen ningún sentido sin el "De dónde venimos".

Por eso, este mes dedicamos espacio a preguntarnos en qué dirección va la franquicia *Zelda*, ahora que parece haber encontrado cierta vitalidad al revisitar a sus propios clásicos. O qué tiene que hacer *Thief* para gestar una propuesta tan revolucionaria como lo fue su primera entrega en su día. O, sin necesidad de ir tan lejos, cuáles han sido los cincuenta mejores juegos de esta generación. Porque sin entender siquiera cómo ha funcionado lo que nos ha hecho jugar en el último puñado de años es imposible predecir qué lo hará en el inminente puñado que nos espera con la nueva generación de consolas.

En Games estamos pendientes tanto del pasado como del futuro. Si sabéis lo que os interesa, vosotros también os preocuparéis de que la balanza de vuestros intereses esté permanentemente equilibrada.





GAMES™
BIKE
100
60
140
20


BIFF
11
7
15
3
16
02:12

Sumario

PREVIEWS

ANÁLISIS

EL DEBATE



92
Beyond: Dos Almas

REPORTAJES





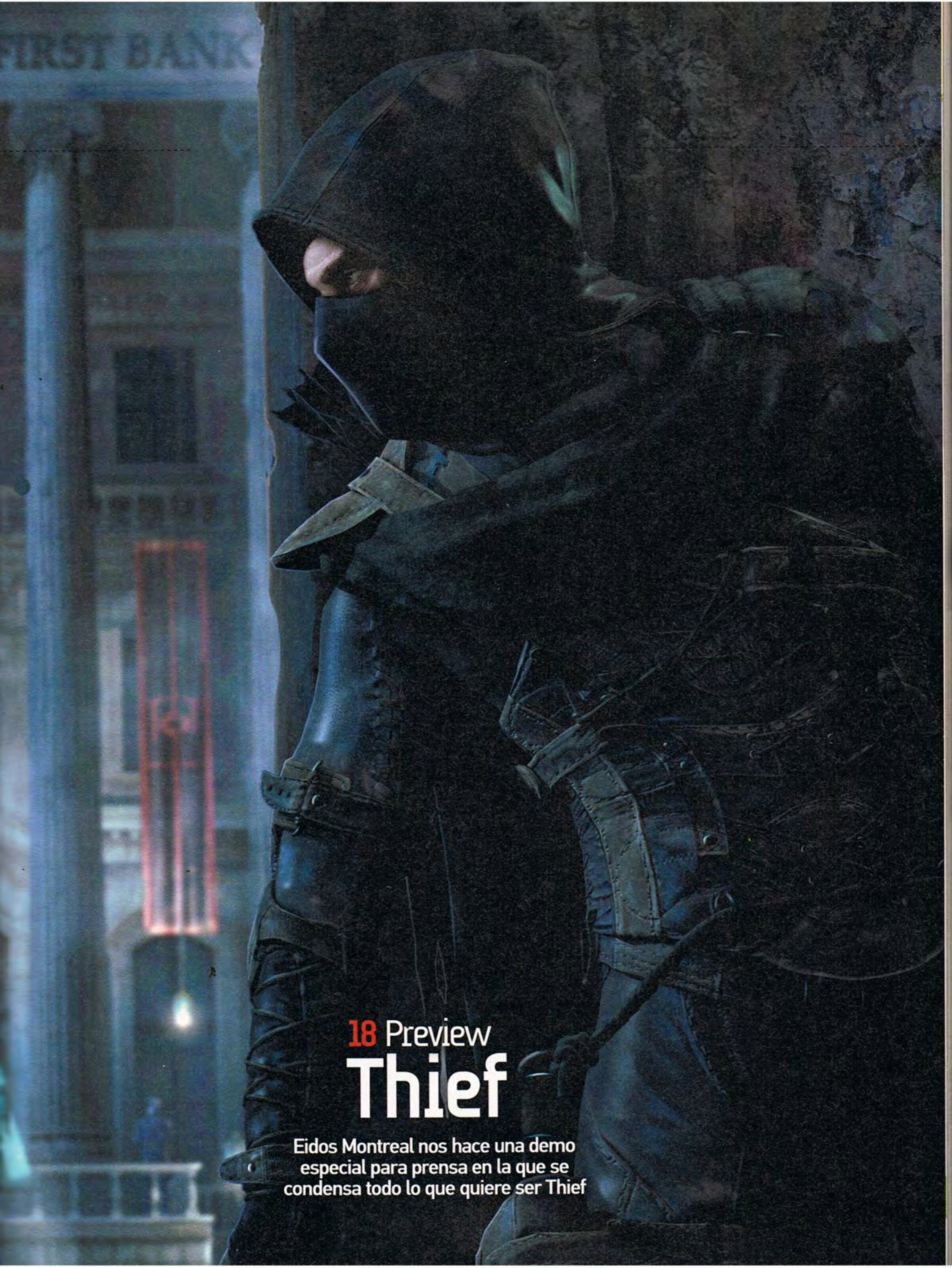
82
Grand Theft Auto V

RETRO



24
Mad Max

DESTACADOS



18 Preview

Thief

Eidos Montreal nos hace una demo especial para prensa en la que se condensa todo lo que quiere ser Thief

(INAFUNE AL HABLA)

Oriente vs. Occidente

→ Nos reunimos con Keiji Inafune y con Yosuke Hayashi de Team Ninja para hablar de las diferencias entre el desarrollo de videojuegos de Oriente y Occidente y de lo que pueden aprender el uno del otro.

Es justo decir que Japón dominó el mercado consolero durante la segunda mitad de los 90: en los tiempos de PSone, los grandes creadores japoneses no paraban de soltar títulos revolucionarios o inventaban nuevos géneros. Ya fuera rol, lucha, terror o aventura, los títulos nipones estuvieron entre los más exitosos del período 32-bit, también debido a que las distribuidoras por fin perdieron el miedo a traer a Occidente este tipo de títulos.

El final de ese período de efervescencia a gran escala podríamos situarlo en el cierre de Clover Studio y la disolución del Team Silent en la siguiente generación, mientras que en los últimos años hemos visto como los estudios occidentales se hacían con el cotarro hasta llegar al punto de que las editoras japonesas copian el canon occidental o, directamente, han recurrido a creadores de más allá del Pacífico para que salvasen la papeleta de franquicias agonizantes (con resultados más o menos mediocres, salvo quizás *DmC*. Una práctica que lo único que ha conseguido es robarle el alma a series desesperadas por hacer las cosas a lo *gaijin*.

Keiji Inafune siempre ha defendido la colaboración entre ambas culturas, señalando desde antes de salir de Capcom que los japoneses se estaban quedando atrás y que solo la innovación, no la fórmula, podría devolver a su país a la primera línea. "Los japoneses tienen su propio proceso creativo, distinto del que tienen los occidentales. Creo que es importante que empecemos a abrirnos a otro tipo de procedimientos", explica. "Ahora mismo, la manera japonesa falla, es débil, así que es importante que echemos un vistazo a cómo se hacen las cosas fuera y aprendamos de esas diferencias para fortalecer nuestras propias prácticas. Trabajar con una cultura diferente puede darte otra perspectiva y, cuando colaboras con otros, tienes que estar abierto a esos puntos fuertes que pueden aportar. Claro que hay inconvenientes -es una cultura distinta, físicamente es otra zona del planeta-, con lo que es fácil quedarse solo con los problemas y las partes negativas de trabajar así. Pero tienes que superarlas y darte cuenta de que el resultado de colaborar es algo más que la suma de sus partes. Hay que contar con la fuerza del otro para crear el mejor juego posible".

Abajo Este juego está siendo desarrollado por tres estudios: el de Inafune, Comcept; American Spark Unlimited y, por supuesto, el Team Ninja.

ESTA FILOSOFÍA DE fusión intercultural se puede ver también en el último juego del Team Ninja, *Yaiba: Ninja Gaiden Z*. Se trata de una colaboración entre Inafune y el desarrollador estadounidense Spark Unlimited que suma la típica acción zombi al rollito ninja de la franquicia. "Siempre he querido hacer un juego con ninjas *y* zombis", nos cuenta. "Los juegos de ninjas representan muy bien el desarrollo japonés, y los zombis son algo que funciona de maravilla en Occidente. Aquí tenemos la oportunidad de hacer un juego realmente divertido que seguramente no podríamos crear por separado en ninguno de los dos continentes".





→ GRAVITY RUSH, NUESTRO JUEGO FAVORITO DE PLAYSTATION VITA, PARECE QUE TENDRÁ SECUELA PARA 2014



Aquí interviene Yosuke Hayashi para explicar como esta alianza con un desarrollador occidental le da a *Yaiba* una nueva perspectiva dentro del subgénero de acción ninja. "Los desarrolladores occidentales tienen una imagen de los ninjas distinta a la nuestra. Nosotros hemos crecido con ellos y tenemos nuestra propia imagen formada, que puede verse por ejemplo en *Ninja Gaiden*. Tenemos, por ejemplo, un código ninja que tienen que obedecer. Desde Spark nos preguntaron '¿Por qué hay que seguir esas normas?'. Porque es algo necesario, es parte de ser un ninja. Así que resulta interesante ver cómo se interpreta a los ninjas desde el punto de vista de un desarrollador occidental".

Pero también les sucede lo contrario: los japoneses tienen un punto de vista distinto de la cultura zombi. "Es un tipo de entretenimiento que no tiene tanta fuerza aquí, y hay muchísimos japoneses que no entienden por qué los zombis molan tanto", explica Inafune. "Así que nos resulta más sencillo intercambiar ideas con un estudio occidental. Podemos aprender de ellos qué es un zombi y nosotros podemos enseñarles qué es un ninja".

EL JUEGO también presenta una estética de cómic occidental innovadora, algo que el Team Ninja no había tocado jamás, y Hayashi admite que esa elección ha sido todo un desafío. "Ha tenido muchos contratiempos, pero creo que ha servido para que la gente pueda reconocer *Yaiba* de un vistazo y entenderlo como algo diferente. Creo que hemos un buen trabajo y que a la gente le está gustando el estilo". Queda claro que Inafune y Hayashi están a favor de la cooperación global. Inafune nos cuenta que quiere seguir abogando por la innovación y la creatividad. "Viendo cómo ha respondido el Team Ninja, creo que existe el potencial para más colaboraciones de este tipo. Creo que para el futuro del medio en general y para los desarrolladores japoneses en particular, es crítico que nos abramos a ideas occidentales y ver qué pueden hacer ellos con las nuestras".

Cada aspecto creativo y de producción de *Yaiba: Ninja Gaiden Z* parece entregado a esa filosofía de cooperación internacional. Va a ser muy interesante ver si la doctrina Inafune consigue dar los resultados que el Team Ninja espera de esta colaboración. La serie, desde luego, necesita un revulsivo: la identidad es lo de menos a estas alturas.

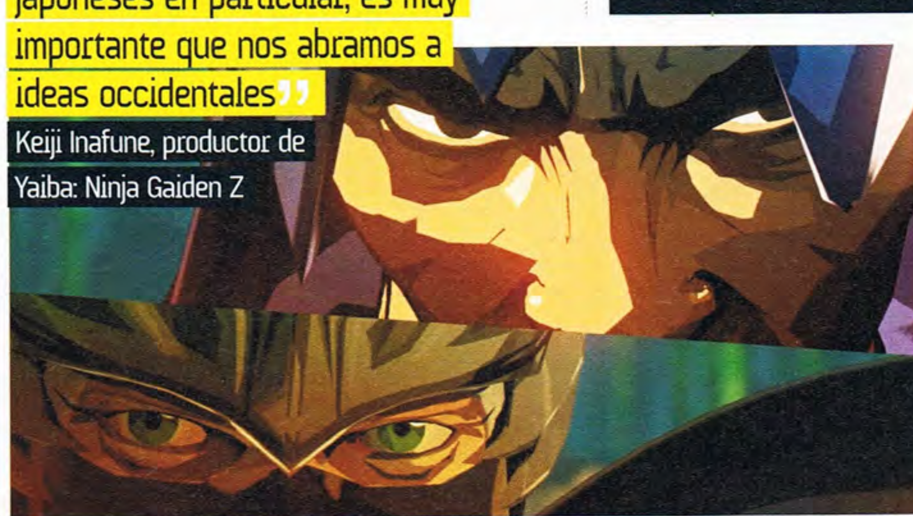


Arriba ¿La influencia de Occidente es positiva para los desarrolladores japoneses?



Abajo *Yaiba* y su dirección artística son pura gloria.

> "Creo que para el futuro del medio en general y para los desarrolladores japoneses en particular, es muy importante que nos abramos a ideas occidentales"
>
> Keiji Inafune, productor de Yaiba: Ninja Gaiden Z



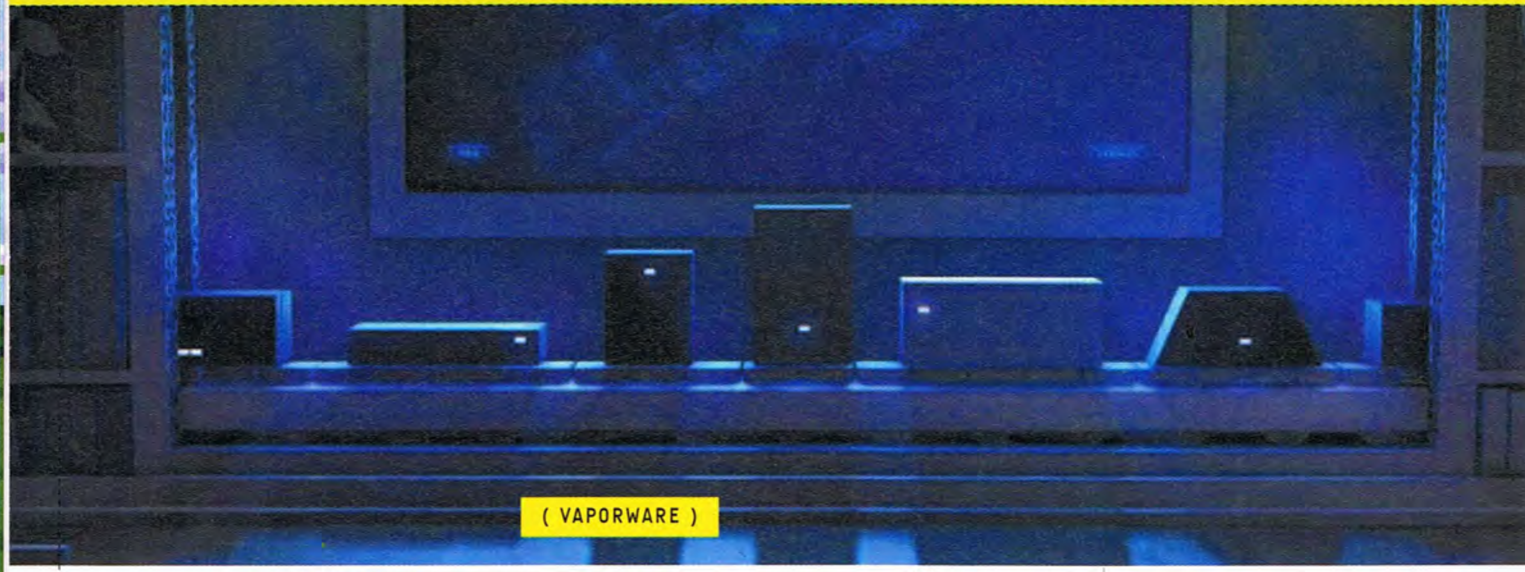
Inafune sobre Dead Rising 3

→ Lo que el creador piensa de la secuela

Cuando Inafune creó la franquicia *Dead Rising*, quería capturar la experiencia de una película de zombis para llevarla a un videojuego. Se inspiró en el humor intrínseco al género de los nomuertos. "Los zombis son estúpidos y hay algo en esa estupidez que es gracioso", nos explica. Su opinión sobre lo que ha visto de *Dead Rising 3*, pues, es bastante importante: "Vi el material del E3, y no lo sé todo sobre el juego, pero me dio la impresión de que no había mucho humor en él. Sé que aún están trabajando en ello, así que espero que al menos introduzcan un poquito de sentido del humor".



UNITED FRONT GAMES TIENEN UN NUEVO SLEEPING DOGS EN MARCHA, LLAMADO TRIAD WARS



(VAPORWARE)

Steam Box será realidad en 2014

→ Valve enciende las calderas anunciando por sorpresa los tres pilares de Steam Box: un sistema operativo propio basado en Linux, una serie de prototipos de hardware llamados Steam Machines, y un mando que revienta el mundo de los pads durante el último cuarto de siglo.

Steam se ha despertado. La plataforma digital de Valve, dueña y señora del mercado del PC, por fin ha decidido mostrar la primera mano de su asalto al salón, con el anuncio de Steam Machines, SteamOS y Steam Controller, un póker al que solo le falta una carta: los datos definitivos sobre Steam Box, la máquina propietaria de Valve.

Aunque no deberíamos leer "propietaria" en el sentido habitual: la gente de Gabe Newell acaba de hacer una fuerte apuesta por el software libre, empezando por el primero de sus tres anuncios, SteamOS. El sistema operativo de las futuras Máquinas de Vapor estará basado en Linux, contará con Big Picture (la interfaz de Valve para teles) como rostro reconocible y tendrá dos objetivos. El primero es servir de puente de streaming al ordenador principal, una nube casera como la que pretende PS4 con Vita, y que los juegos de Windows nos lleguen con total fidelidad. El segundo, que su apuesta por producir juegos para Linux (donde ya van por el centenar largo de títulos) fructifique más allá de su propio catálogo y los abundantes indis.

Aquí entran las Steam Machines, una línea de hardware en forma de miniPCs que cualquiera podrá montar y en la que la estrella será la propia máquina de Valve, la Steam Box (que nos da que no se llamará así). De momento, sabemos que 300 afortunados Steamers podrán probarlas en sus casas, junto al Steam Controller, un pad que se aleja de todo lo que hemos visto desde que Nintendo decidiese quitar el palito a los videojuegos en la NES.

Steam Controller (Mando de Steam, no se complican mucho) suprime las crucetas, los sticks y casi cualquier elemento físico para plantear una hermosa propuesta con dos trackpads cóncavos de alta sensibilidad. Puede parecer un suicidio, porque los trackpads no ofrecen respuesta, pero Valve afirma que van equipados con electroimanes que le digan a nuestros dedos qué estamos haciendo. Una locura que parece concebida por un Nikola Tesla contemporáneo y que, según la compañía de Newell, obedece a que la vibración de los mandos de hoy en día se queda corta para todo. Dicen los que lo han probado que funciona mejor de lo que suena. Pero que hay que probarlo.

Abajo Lo que pretende Valve es bastante parecido al ecosistema que ha diseñado Sony para Vita: streaming casero entre sus máquinas. ¿Tendrá pensado algo parecido Newell para hacer más portátil Steam?



Para poder hacerlo, Steam ha planteado una yincana interna en su plataforma que demuestra que Cliff Bleszinski tenía razón: a Valve se lo consentimos todo. Nuestro perfil ha de ser público, necesitamos diez amigos, probar un juego en Big Picture con un pad, unirnos a un grupo y otro par de cosas hasta el 25 de octubre, momento en el que, si contamos con la insignia de Steam que certifique que hemos pasado su carrera de ratoncitos, entraremos en una lotería. Donde también se tendrá en cuenta, ay, nuestras aportaciones generales a la comunidad de Steam.

Pero, ¿qué es lo que van a probar los afortunados? Según Valve, los 300 prototipos se dividirán en varias configuraciones, algo que se ajusta a lo que ya dijo Gabe Newell en su momento que quería que fuesen las especificaciones para terceros: la justita (para los que solo quieren hacer streaming), la normal y la de altas prestaciones capaz de correrlo todo en menos espacio del que ocupa una mascota. Las especificaciones publicadas por el grupo de Steam para aspirantes a Elegido de Gabe marcan como componentes comunes 16 GB de RAM comunes y tres de DDR5 para gráfica dedicada (las gráficas, por cierto, son todas GTX bastante pepinos de Nvidia, que tiene que estar soltando lagrimones de amor) y un señor terabyte de datos hibridado con 8 gigas de memoria de estado sólido. Todo con procesadores Intel (i3, i5 e i7 de última gama).



→ TREASURE ESTÁ INTENTANDO LLEVAR IKARUGA AL PC MEDIANTE STEAM GREENLIGHT. NUESTRO VOTO YA LO TIEN



(EL FUTURO ES LINUX)

→ SteamOS podría acabar con la tiranía de DirectX gracias a la venta de vídeo.

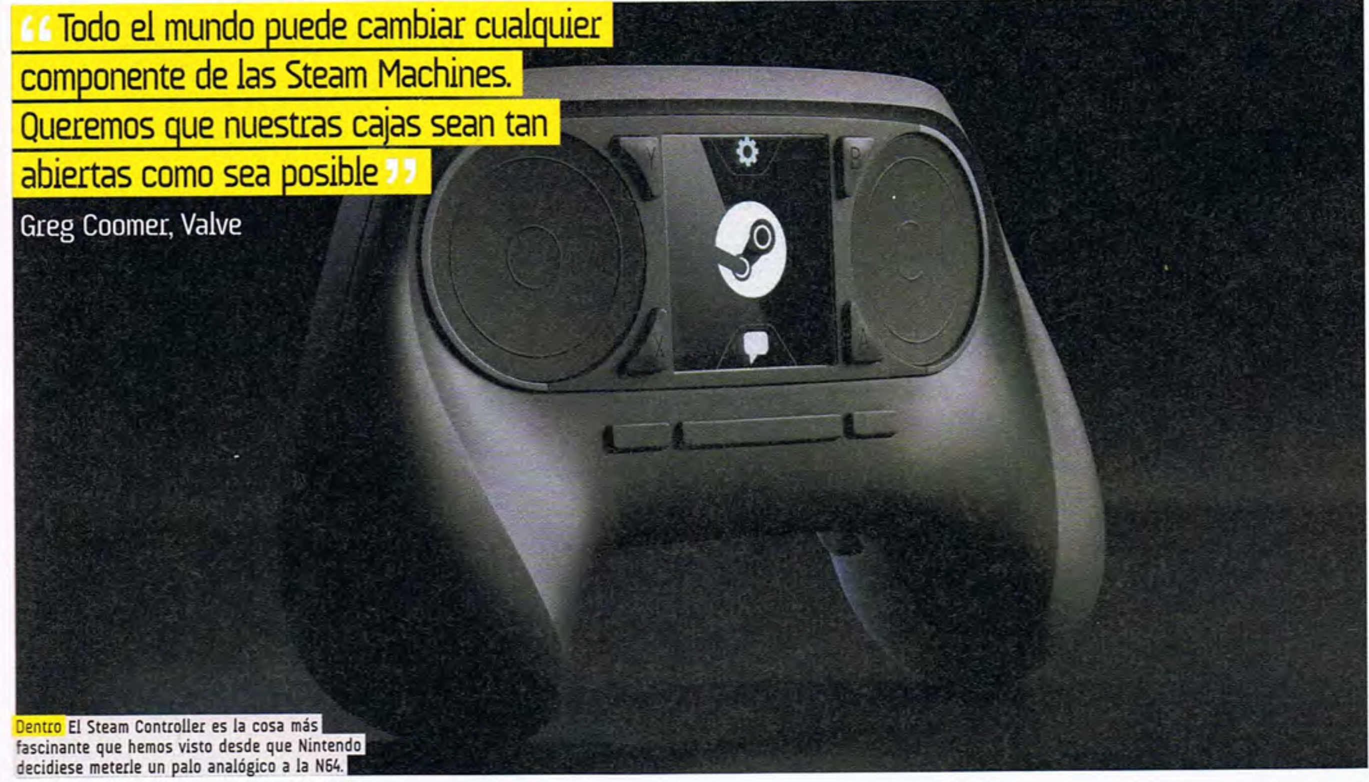
La cruzada de Valve tiene dos objetivos. El primero suena muy atractivo: convertir Steam en algo para el salón, que ofrezca música y vídeo de la misma manera que hace con los juegos. La pesadilla de iTunes, el bazar de Xbox y el videoclub de Sony Pictures. Si Newell consigue convencer a las grandes de que monten rebajas de Steam (y con sus datos de ventas podría convencer a cualquiera), estamos ante un escenario nuevo para todos. El segundo es que han invertido mucho tiempo y esfuerzo en que los juegos de Linux sean viables. Si arrastran a las compañías para que hagan juegos directamente para Linux (como *Metro: Last Light*) en vez de cutreports DirectX, sería irónico que el PC brillase otra vez gracias a la tele.

Ya desde el grupo, Valve avisaba de que "puede haber máquinas de mucho menos coste", recalcando que "es lo que creemos que un usario puede querer para su salón: máquinas de altas prestaciones con una presentación de primera para el salón". O sea, una consola de videojuegos.

Lo bueno es que Valve se ha marcado un medio Apple: la beta arranca el 25 de octubre, y las primeras máquinas definitivas podrán comprarse a principios de 2014, con la versión final del mando (que llevará una pantalla táctil en el centro, en una configuración con dos botones traseros, dos pares de gatillos y siete frontales), el debut de su sistema operativo y el espeluznante anuncio de que todo esto no son solo videojuegos. Llevamos medio año profetizando que si Valve se metía en el salón sería para vender vídeo y multimedia. Pues bien: el anuncio de SteamOS adelantaba exactamente eso. Van a por la tele, y lo hacen desde el PC.



Dentro La gente de Creative Assembly asegura que con Steam Controller podremos jugar a uno de sus *Total War* sin echar de menos el ratón.



> "Todo el mundo puede cambiar cualquier componente de las Steam Machines. Queremos que nuestras cajas sean tan abiertas como sea posible"
>
> Greg Coomer, Valve

Dentro El Steam Controller es la cosa más fascinante que hemos visto desde que Nintendo decidiese meterle un palo analógico a la N64.

→ BORDERLANDS 2 HA MONTADO UNA COMPETICIÓN PARA GANAR HASTA 100.000 DÓLARES EN PREMIOS



(OPINIÓN)

Los cambios de Microsoft han merecido la pena

→ Tras haber virado en redondo en casi todas sus políticas y perdido a su director, Xbox One al fin tiene una estrategia directa para su salida al mercado



Parece que los jugadores han aceptado bien los cambio en Microsoft, después de las reacciones negativas que produjo su anuncio original del 21 de mayo. Parte de la prensa pensaba que dichos cambios eran señales de debilidad que mostraban una política insegura por parte de la compañía. Otra parte, sobre todo la económica y más tecnológica, pensaba que Microsoft se equivocaba al renunciar a un modelo llamado a buscar la supervivencia de las consolas en tiempos del smartphone; mientras otros estábamos convencidos de que algunos de los cambios eran imprescindibles y que la compañía transmitía el mejor mensaje posible, acuñado en su propio lema de control de daños: "Microsoft escucha". Sobre todo el del DRM, el primero en caer. Microsoft a lo mejor se llevó de calle demasiadas cosas al modificarlo (sobre todo de cara al mercado digital), pero había metido la pata al imponer límites muy férreos al mercado de segunda mano y, peor, un sistema draconiano que obligaba a conectar la consola cada 24 horas en un mundo donde existe Steam.

El segundo cambio, seamos sinceros, fue disfrazar como modificación lo que habría terminado siendo una imposición legal en países europeos: que Kinect no tuviese que estar siempre conectado. Una medida que, además, a la vista del caso Snowden y la revelación de que todas las grandes (incluyendo Microsoft) le bailan el agua a la NSA a la hora de espiarnos sin un juez de por medio, es bastante acertada para tranquilizar al gran público.

Y, por último, la medida lógica de que los desarrolladores independientes pudiesen publicar sin problemas en la consola. Que al parecer estaba previsto que fuera así y fue un error más de comunicación por parte de la gente de Xbox.

El argumento de que estas viradas quemando goma muestran que Microsoft se doblega ante el consumidor falla precisamente por eso: el cliente siempre tiene la razón, aunque sea para perpetuar un modelo fallido, lleno de problemas de precio. Si Microsoft no hubiese cedido estaríamos ante el peor escenario posible: otra PS2, que habría preservado el modelo sin competencia. Y Sony ya demostró muy bien cuando presentó PS3 que no es la mejor amiga de las masas proletarias: "búscate un trabajo, hippy".



Arriba *Titanfall* tiene pinta de superventas, y Sony tendrá que ver su éxito desde el tendido.

Lo que ha demostrado Xbox One al cambiar su política es que se preocupan por el usuario. Al menos, lo bastante como para que no les abandone en la cuneta al lado del cadáver perruno de Dreamcast. Después



Derecha Es posible que todavía pase un tiempo antes de poder ver ideas nuevas.

CRONOLOGÍA XBOX
→ Las dificultades de One

2013

- **21 MAYO**
  - IGN anuncia que Xbox One solo funcionará si Kinect 2.0 está conectado siempre a la consola.
  - Microsoft anuncia que los juegos físicos solo pueden instalarse gratis en una consola: la segunda mano será de pago.
- **22 MAYO**
  - Aparecen titulares sobre al indipocalipsis: sin editor no hay Xbox One. Los indis se enfadan, lógicamente.
  - Los periféricos de 360 no son compatibles con One. La U de USB rima con tururú.
- **6 JUNIO**
  - Microsoft dice que solo se puede jugar durante 24 horas sin conexión tras registrar un juego. Si no lo registras tienes una hora.
- **10 JUNIO**
  - Sony anuncia que si metes en la consola un Blu-Ray de un juego puedes jugarlo, y que el agua moja. El E3 se viene abajo



→ SHUHEI YOSHIDA HA CONFIRMADO QUE EL DUALSHOCK 4 FUNCIONARÁ EN WINDOWS POR DEFECTO



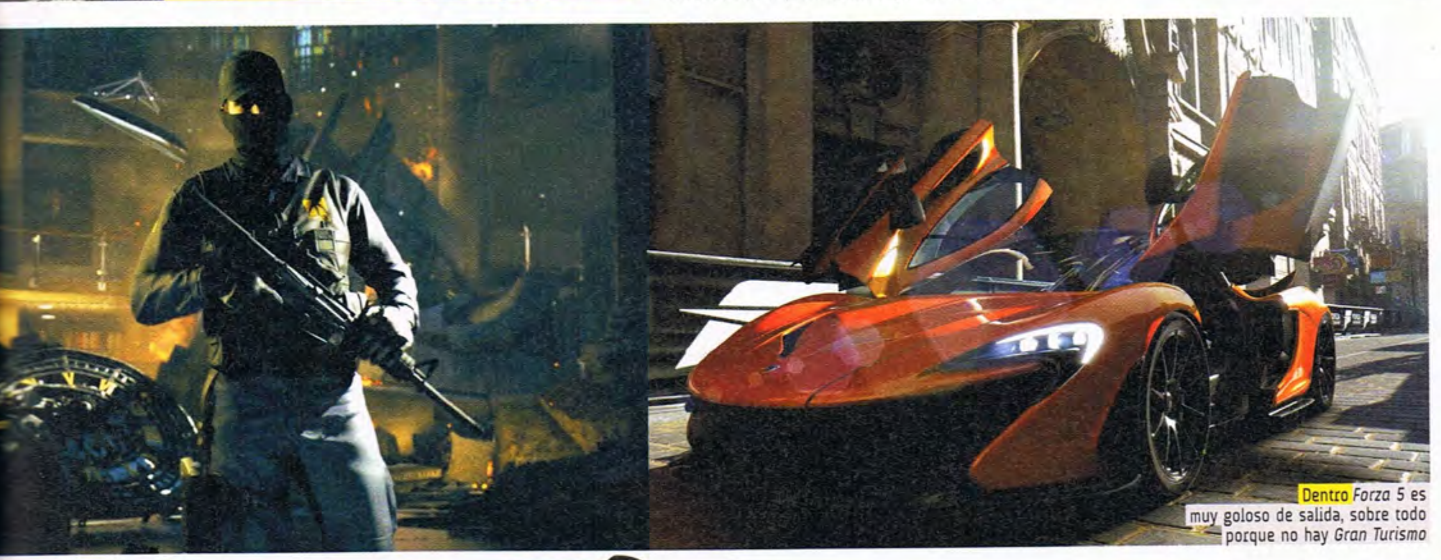
“Lo único que separa hoy a ambas consolas es el precio”

de estas modificaciones, lo que nos quedan son dos consolas muy igualadas en cuanto a características, pero lo suficientemente diferenciadas en servicios como para que, a día de hoy, en la redacción todavía no tengamos claro por cuál decantarnos de salida: los servicios de multimedia de Xbox Live son la contrapartida a la política de suscripción de juegos de PlayStation Plus. Especialmente en un mundo donde ambas ya obligan a pagar para jugar online.

Todo este ruido, junto a la diferencia de precio a la que obliga su apuesta por Kinect sí o sí, quizás haya tapado lo que en **games™** pensamos que sigue siendo la mano ganadora de Xbox One: las exclusivas. Por supuesto, a la cabeza de ellas sigue estando la mascota de la casa, el Jefe Maestro y su paso a la nueva generación con *Halo 5*, que sigue arrastrando a las masas, sobre todo en Estados Unidos. También está *Titanfall*, que se llevó de calle al público de las tres últimas grandes ferias (E3, PAX y Gamescom) y que se extiende en parte al idilio que mantienen EA y Microsoft. Podríamos seguir con *Dead Rising 3*, *Forza Motorsport 5*, *Quantum Break*, *Ryse* y *Project Spark*.

Pero quizás lo más grande haya sido la campaña *FIFA 14* para reservistas que, aunque no sea exclusivo, sí ha servido para diluir un poco esa diferencia de precio (los que han reservado PS4 no se llevan nada) y recuperar el respeto de los jugadores de cara al lanzamiento. Una Xbox One recuperada haciendo frente a una PS4 que lo ha hecho todo bien solo beneficia a un sector: a los jugadores.





Dentro *Forza 5* es muy goloso de salida, sobre todo porque no hay *Gran Turismo*



14 JUNIO — Microsoft señala que Xbox One Live (necesario para jugar) solo funcionará en 21 países de salida: los polacos de *The Witcher 3* no podrían jugarlo si fuese de día 1.

19 JUNIO — Con el primer feedback tras el E3, Microsoft anuncia su primer cambio: adiós al requisito de conexión online para poder jugar offline.

19 JUNIO — Microsoft también se carga el cierre por países y las restricciones a los juegos físicos de segunda mano.

26 JUNIO — Desde Xbox reculan y anuncian que trabajan en un adaptador para los headsets de 360.

1 JULIO — Don Mattrick, el responsable de todo esto, se larga a Zynga, con el puesto de director ejecutivo bajo el brazo.

12 AGOSTO — Microsoft confirma que ya no hace falta tener Kinect enchufado para que Xbox One funcione.

20 AGOSTO — ID@Xbox: un nombre ilegible para una nueva política que permite que los indis autopubliquen en Xbox One.

SNK HA ROTO CON EL FABRICANTE DE NEO GEO X Y EXIGE SU RETIRADA INMEDIATA DEL MERCADO

OCHO CON NUEVE

John Tones

De cómo nos dan igual veinte que ochenta o, en este caso, cincuenta

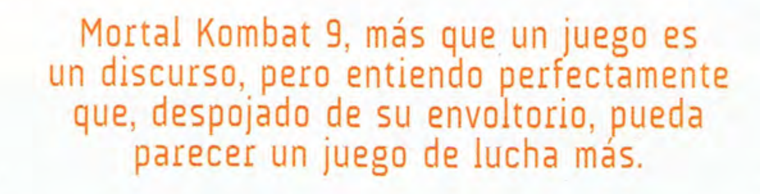


Reconozco que, en este número de Games que sostienes en las manos, los redactores hemos sido malos. No malísimos, pero sí un poco traviesos. No nos gustaba la lista de los 50 Mejores Juegos de esta generación que traía nuestra revista madre, y decidimos cambiarla. Nada, quitar algunos juegos, meter otros, marear un poco los títulos encumbrados a lo más alto, reivindicar a algunos lanzamientos a los que no se les ha prestado suficiente atención.

En realidad tampoco tiene nada de revolucionario: es perfectamente natural que no consideremos *LA Noire* o *Heavy Rain* como juegos que han definido, más allá de una explosión publicitaria momentánea, a esta generación, y si nos leéis desde nuestro primer número lo sabéis perfectamente. Y también es lógico que echáramos cosas en falta, o que sin ir más lejos, consideráramos *Burnout Paradise* un juego de conducción de Criterion más digno de estar en la lista que su primer *Need for Speed*, por mucho que también nos guste ese *Need for Speed*, pero eh, **Games TM UK**, ¿en qué estabais pensando?

En definitiva, al final se trata de gustos y de sensaciones, y por eso en lo más alto brilla un juego que muchos podrán discutir si merecía estar tan arriba o no, pero que garantizamos sin ningún género de dudas que ha sido el título que a nosotros, en esta generación, más nos ha hecho jugar y comentar. Un auténtico número uno.

Y por eso mismo es perfectamente normal que a la lista no haya acudido el último *Mortal Kombat*, para quien suscribe el juego de lucha más interesante de esta generación. Más que por sus virtudes técnicas, por su curiosa forma de plantearse su legado, la franquicia y la propia nostalgia del jugador. *Mortal Kombat 9*, más que un videojuego es un discurso, pero entiendo perfectamente que, despojado de su envoltorio y reducido al armazón técnico, a un observador neutral puede parecerle un juego de lucha más. Pero si hubiera hecho yo esa lista de cincuenta juegos habría puntuado muy alto, del mismo modo que posiblemente habría algunos agujeros del tamaño de Atlanta con respecto a ciertos géneros. Gustos y particularidades de cada cual, vaya. No hay que darle muchas más vueltas.



Mortal Kombat 9, más que un juego es un discurso, pero entiendo perfectamente que, despojado de su envoltorio, pueda parecer un juego de lucha más.

¿Por qué entonces no nos cansamos de hacer listas? Las hacemos al final de cada año (nada hay más arbitrario que eso, por cierto, ni siquiera marca el final de un ciclo real como sí hace repasar los mejores lanzamientos de una generación moribunda), para ordenar franquicias, para categorizar estudios y para clasificar géneros. Y siempre dejamos claro que, demonios, no hay diferencia entre el puesto 36 y el 28. No puede haberla, ¿cómo comparar *Fez* con *Modern Warfare*? Sin embargo *Modern Warfare*, en nuestra lista, está muy por debajo de *Fez*. Y de *Portal 2* y de *Bulletstorm* y de *Red Dead Redemption*. ¿Por qué?

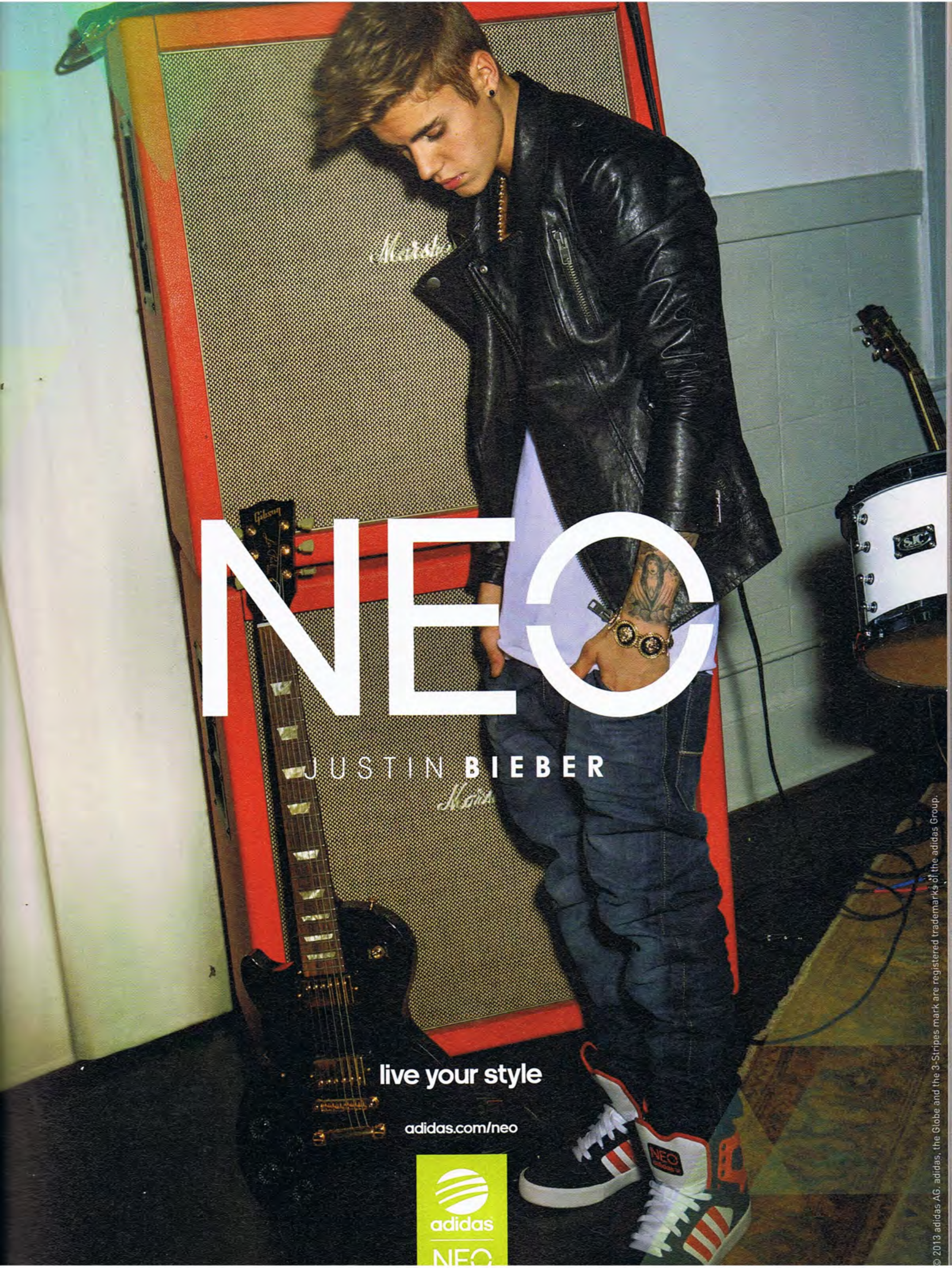


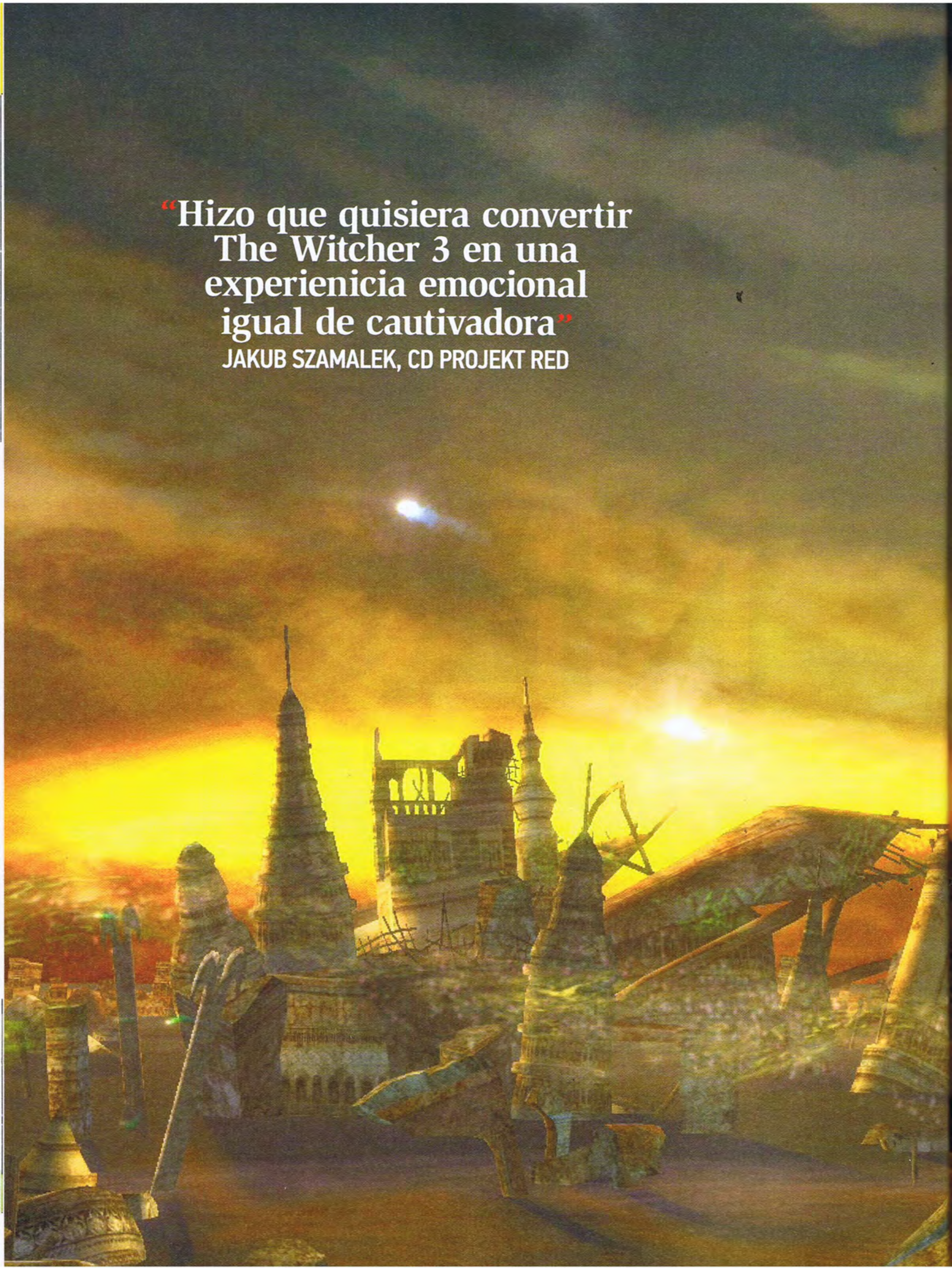
Un jueguecillo sin mucha importancia que si no recuerdo mal ha quedado bien posicionado.

Porque las listas también son una toma de postura. Una lista siempre es, por así decirlo, política. Y más que desvelar los gustos de cada cual (si lo hiciera, habría degollado a mis dos compañeros con un gancho oxidado para asegurarme de que *Mortal Kombat* figuraba en la lista), lo que desvela es su posicionamiento ante el medio. No hay que sacar conclusiones acerca de que *Saints Row The Third* esté más arriba que *GTA V* (sacadlas si queréis, pero igual os hacéis daño), pero sí una clara política de **Games TM** hacia los videojuegos: no nos interesan demasiado las historias que tienen que contarnos los juegos, sino las sensaciones que transmiten; no nos interesa el despliegue técnico, pero sí si la tecnología está enfocada de forma inteligente, innovadora y ajustada a los logros del juego; no nos interesa la narrativa tanto como la mecánica, pero si hay narrativa, nos gusta que se despliegue de formas que otros medios no puedan imitar; nos interesan las reformulaciones del pasado y los vistazos al futuro; y nos gusta provocar a los fans, porque para eso están.

Todo eso no se dice en ninguno de los puestos de la lista, ni en el 1, ni en el 50, ni en los otros 48. Pero todo ello sí que está entre líneas. Y esa suele ser la enseñanza principal de las listas: todo lo que se puede aprender de ellas está precisamente en los huecos entre número y número.

John Tones lleva media vida escribiendo sobre videojuegos, y parece que comienza a entender algo a estas alturas.


NEO
JUSTIN BIEBER
live your style
adidas.com/neo
adidas
NEO
© 2013 adidas AG. adidas, the Globe and the 3-Stripes mark are registered trademarks of the adidas Group.



“Hizo que quisiera convertir The Witcher 3 en una experienicia emocional igual de cautivadora”

JAKUB SZAMALEK, CD PROJEKT RED

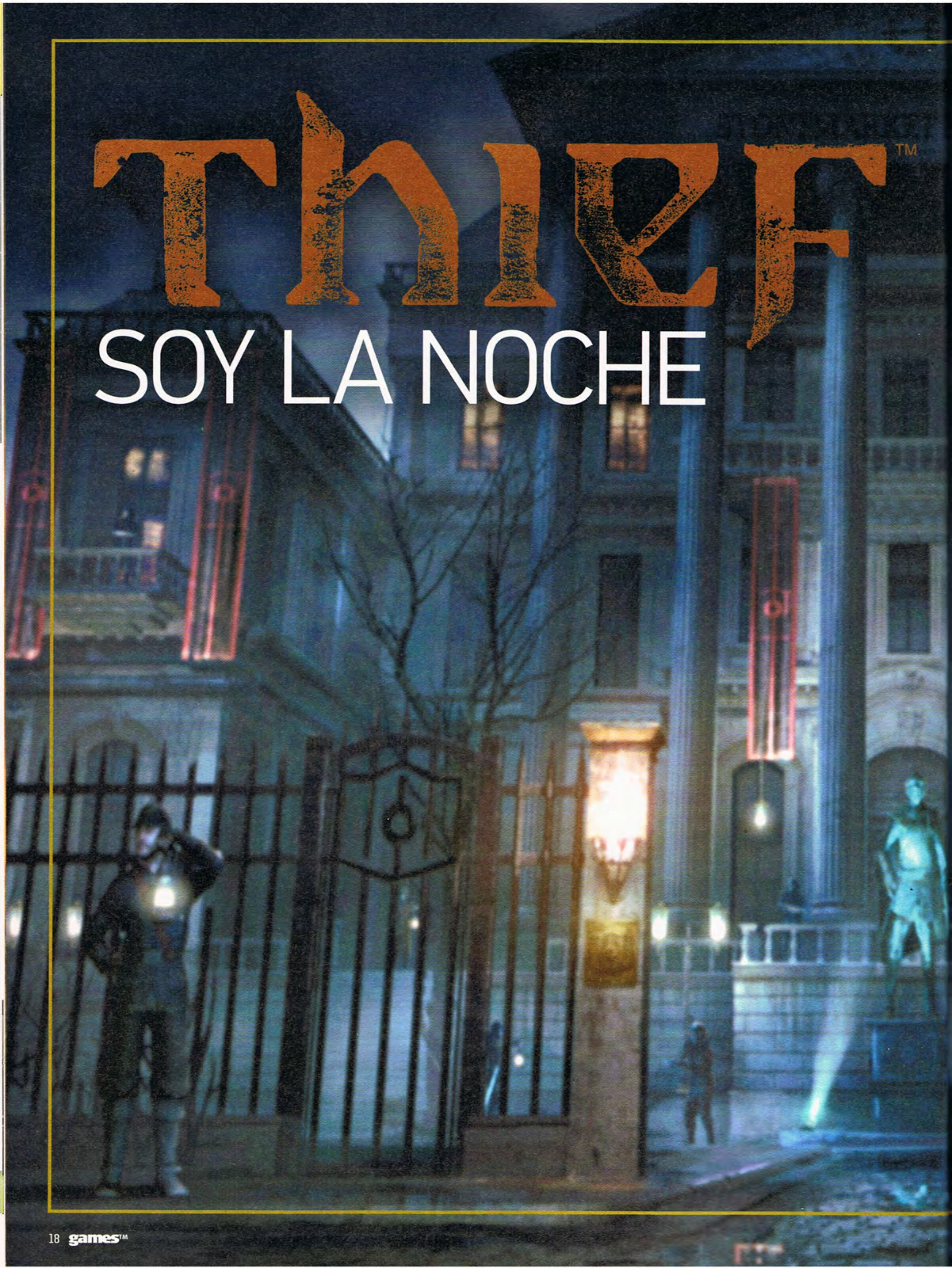


POR QUÉ ❤...

Final Fantasy X

JAKUB SZAMALEK, CD PROJEKT RED

Hay un montón de títulos que adoro y una parte de ellos depende de la edad que tenía cuando los jugué. Tengo un gusto muy peculiar para los juegos, pero en los RPGs, además de The Witcher, *me encantan los que son japoneses.* Final Fantasy X *es un juego en el que busco inspiración; hizo que quisiera convertir* The Witcher 3 *en una experiencia emocional igual de cautivadora. El juego era muy bueno evocando emociones. Por supuesto, era lineal, pero hubo momentos en los que casi me hizo llorar. Esto es sin duda algo que me gustaría conseguir con mi trabajo. Me gustan los juegos que provocan emociones, como* Shadow Of The Colossus, *que no dependía del diálogo sino de lo que hacía sentir.* Final Fantasy X *fue una gran inspiración en este sentido para mi.*


THIEF™
SOY LA NOCHE

EIDOS MONTREAL NOS HA ABIERTO LAS PUERTAS DEL DISTRITO DE STONEMARKET EN UNA DEMO ESPECIAL PARA PRENSA EN LA QUE SE CONDENSA TODO LO QUE QUIERE SER THIEF. EL ESTUDIO DE SQUARE, DE PASO, NOS CUENTA TODOS LOS SECRETOS PARA REINVENTAR UNA SERIE LEGENDARIA Y DOTARLA DEL ATRACTIVO SUFICIENTE PARA LOS JUGADORES DE HOY.



Un ave mensajera se acerca a la torre del reloj. Todo está cubierto de polvo en la madera envejecida, mientras la luz se filtra por el techado delimitando las sombras. Una mano enguantada surge de la oscuridad y recoge el mensaje. Se trata de Basso, "lo más parecido que Garrett tiene a un amigo", según nos cuenta Joe Khoury, productor del juego. Un rufián compañero de correrías en una Ciudad muy distinta a la que Garrett dejó atrás hace años. Saltamos por la ventana y nos dirigimos a su encuentro en una taberna clandestina.

En cualquier otro juego, esto sería una elipsis, una cinemática, un vamos a mover la trama: pero el primer triunfo de Eidos Montreal, los visionarios que recuperaron *Deus Ex* para una generación, se convierte en nuestra primera misión.

La Ciudad está sometida a un toque de queda por parte de la Guardia del Barón, un tipo que se hizo con el poder mientras Garrett estaba fuera y que tiene aplastadas las calles con puño de hierro. Solo mendigos enfermos se acurrucan en un rincón, mientras tipos con armadura y malas pintas patrullas las calles sumidas en la niebla, levemente iluminadas por antorchas y los cuerpos celestes de la noche. Nos movemos, y aquí empieza la delicia: casi todo el mando está concebido para que Garrett se desplace, salte, trepe, se precipite, se deslice. Nuestro Maestro Ladrón salta un par de repisas en primera persona traspasando los límites de sus aventuras anteriores, incapaces de conseguir esta fluidez, riéndose en silencio de las capacidades de Sam Fisher o los automatismos de Ezio. Si Garrett ha aprendido de alguien en estos años, es de la corredora Faith, cuyas lecciones aparecen aquí despojadas de vértigo. Segundo logro conseguido, Eidos Montreal: el avance, la gestión del mundo y el espacio, funcionan de una manera que no habíamos imaginado mientras trepábamos los muros de *Deadly Shadows*.

El camino no es tal: la Ciudad es antigua, un urbanismo irregular de callejones y distintas alturas, de salientes y travesaños donde un buen flechazo abre camino o permite (es solo una de un arsenal de flechas especiales) desplegar una cuerda para trepar una nueva ruta. Y, de paso, perderse por una ventana utilizando una palanqueta, abrir una puerta con un sistema de ganzúas mil veces menos peñazo que el de *Skyrim* o similares, y desvalijarlo todo. Escuchar en el viento una conversación sobre alguien que ha escondido un anillo en el hueco de una chimenea y, pum, ya es nuestro. La libertad de hacer lo que queramos y el diseño que lo recompensa provocan la euforia: es posible que haya gastado media hora en llegar a la taberna por el puro placer que me provoca desplazarme, poner a prueba la inteligencia de los guardias, ver si a ras de tierra también somos tan hábiles como haciendo el gato.

"Casi todo el mando está concebido para que el Maestro Ladrón salte, trepe, se precipite o se deslice. El avance, la gestión del espacio, es un gran logro de Eidos Montreal"

Hasta que, de repente un guardia me pilla quitándole la bolsa y empieza una pelea desigual y frenética, cachiporra contra espada, de la que toca salir corriendo cuando aparecen refuerzos por los callejones y nos escabullimos por las alturas. Nueva lección, jugador: escapar es más fácil que combatir. Cuando los guardias se cansan de buscarnos acudimos por fin a Basso, que tiene preparados cuatro trabajos para nosotros, cuatro tareas libres en ejecución y distintas rutas de aproximación y resolución.

Mientras Basso termina su explicación y visito a un mercader para mejorar mi arsenal (herramientas de ladrón que permiten el acceso a zonas nuevas, o rutas nuevas para las ya conocidas: un perfecto toque de *Metroidvania* como el que usaba tan bien *Arkham Asylum*, con el que comparte el gusto por el diseño de escenarios y el placer de encarnar a un ser de la noche), decido toquetear las opciones. Estoy jugando en PC, uno no muy petado: 8 de RAM, 3 de gráfica, "no es representativo de nada ni este código está optimizado" me aclaran, pero me fascina que corre de maravilla el humo volumétrico y los detallitos físicos acostumbrado a los ports chuscos de esta generación. Soy fan de la saga original ya demás soy pecero: me da que la nueva generación de consolas construidas como falsos PCs va a dar muchas alegrías a los fans de Steam.

Pero no son esas opciones las que me interesan, sino las de interfaz. Se pueden "apagar" todas las ayudas y jugar solo por instinto, sin ningún tipo de HUD entrometiéndose en la experiencia. Khoury me explica que "por supuesto, queremos que cada jugador pueda jugarlo a su estilo. Hemos pensado en los nuevos jugadores, que en su inmensa mayoría no conocen a Garrett, pero también en los veteranos.

EL ESCENARIO DE UN GOLPE PERFECTO

Nicolas Cantin, director del juego, nos habla del otro gran protagonista del juego: La Ciudad

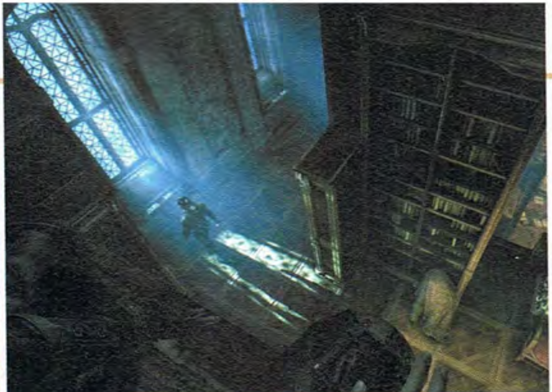
"TENÍAMOS MUY CLARO desde el principio nuestra visión de La Ciudad. Decidimos apostar por una urbe victoriana en los albores de la Revolución Industrial no solo porque fuera un entorno interesante, sino porque *Thief*, en el fondo, es un juego de contrastes. La dicotomía entre luz y oscuridad es la más obvia, y entronca directamente con las mecánicas del juego, pero en términos de narrativa, la disyuntiva entre ricos y pobres también supone un contraste importante. Nos imaginamos una atmósfera en la que Garrett recorre calles oscuras y húmedas, llenas de pobreza y miseria, reflejando las condiciones de vida de sus masas empobrecidas. Y el contraste surge cuando Garrett penetra en una mansión de un ricachón, donde todo es cálido y limpio y cómodo y lujoso. Los tonos de las moradas de los ricos reflejan también ese contraste contra la oscuridad de las calles: es todo rojo y dorado y colores vivos". Así define Nicolas Cantin, director de *Thief* el escenario en el que viviremos la aventura de robos y sigilo. Que tampoco se ha alejado demasiado del juego original, en su opinón: "el estilo ha cambiado, pero no de forma drástica, hemos creado una visión más apegada a la realidad, pero respetuosa con el estilo de los juegos originales".

Cantin no es novato en estos escenarios: es el responsable directo del rediseño de Garrett, por ejemplo, pero tenía experiencia importante en ese terreno. Fue el creador de la icónica imagen del asesino Altäir en el *Assassin's Creed* original. Su Garrett, esa figura embozada protegido por cuero tachonado y cargado con una especie de protocinturón de habilidades de Batman, entre flechas especiales y demás parafernalia, "representa mejor la idea de que es un tipo preparado para todo, que está muy bien equipado y listo para su labor: es el Maestro Ladrón, después de todo, y queríamos que su imagen representase ese concepto a primera vista. Sin embargo, no es un superhérore, no se trata de un Batman equipado para combatir y pelear, sino de alguien que depende del sigilo. Claro que Garrett tiene pinta de que puede apañárselas en una pelea, pero esa nunca es su primera opción, y queríamos que el jugador pensas de la misma manera".

Entre su equipamiento se haya un arco extensible de metal que ya es todo un icono, y que tiene una interesante historia: "queríamos hacer una réplica por muchísimas razones, pero cuando empezamos a trabajar con los herreros, nos dijeron que ese arco no funcionaría, nos obligaron a coger nuestros planos y cambiarlos hasta conseguir algo que funcionase en el mundo real. Y eso ha marcado nuestro diseño: las herramientas de Garrett y del resto de personajes parecen reales porque funcionarían en la vida real. Creemos que esta actitud que hemos tomado con el diseño beneficia muchísimo a la inmersión en su propio mundo".

Cantin, Gallgaer y Khoury coinciden en que el nuevo *Thief* tiene un lugar dentro de la mitología de la serie original, aunque dejando de lado las facciones directamente sobrenaturales de los juegos originales. Aquí se trata de un hombre contra una Ciudad. Que bastante es.







VIDA DE UN LADRÓN

Las aventuras de Garrett hasta la fecha



Thief: The Dark Project

UNO DE los pocos éxitos de Looking Glass, que le consiguió a Eidos casi dos millones de copias vendidas. Todo un exitazo para un juego aparentemente minoritario que, encima, solo salió para PC. Pero claro, era difícil negarse a un Han Solo Batman canallita en 1998. Tuvo una expansión, *Thief Gold*, en 1999.



Thief II: The Metal Age

LA SECUELA redujo mucho el combate, criticadísimo en la primera parte, y se curró una IA que a día de hoy sigue fascinando: cuando un guardia se acerca a tus sombras y no sabes si dejará la búsqueda a tiempo, o un ruido tuyo altera los patrones de patrulla que habías memorizado, el juego brilla con luz propia. En la oscuridad, queremos decir. Las flechas trucadas fueron otro punto brillante.



Thief III: Deadly Shadows

ION STORM tomó el relevo de la llorada Looking Glass en esta tercera parte movida con el motor de *Deus Ex: Invisible War*, que al menos eso bueno dejó en su legado. El juego a día de hoy ha envejecido de maravilla, gracias a su potente iluminación dinámica, su apuesta por el sandbox y una IA en la que los cabritos de los guardias hasta se dan cuenta de que falta un candelabro en una mesa. Admitía una vista en tercera persona que estaba dirigida al público de Xbox. Los peceros rancios lo desprecian por eso.

Sentimos un inmenso respeto por los juegos originales, todo lo que hacemos viene inspirado por ellos. Y que el jugador sea libre para jugar a su manera fue la primera norma: si quieres jugarlo como un Maestro Ladrón sin noquear a nadie, puedes intentarlo".

Las misiones además, me tranquilizan con respecto al otro elemento "nuevo" que lleva Garrett en su ojo: el Focus, la Visión de detective que han aplicado con mayor o menor éxito juegos tan dispares como *Tomb Raider, Far Cry 3* o *Hitman*. Focus es simplemente una ayuda visual para ver qué elementos son interactuables (reforzando aún más mi convicción de jugar con el HUD apagado), pero que no resuelve nada por sí solo o se carga la inmersión. Una de las misiones pedía desvalijar una caja fuerte y Focus no hace nada para darte la combinación. Tendremos que encontrar un diario, pensar en lo que dice y, aún así, usar nuestros propios ojos para encontrar la respuesta, visión mística o no. El último y definitivo logro de Eidos Montreal.

Porque, en realidad, ninguna de esas misiones ha hecho avanzar la trama. Han servido para ver a Garrett en acción, probar sus límites y deleitarnos con el enfermizo diseño de La Ciudad (uno de los cuadros que nos encargan robar es un retrato de una tía en tetas con cabeza de tigre: una desviación erótica que encaja perfectamente con el tono de *steampunk noir* del juego). Y se disfruta. Independientemente del trabajo narrativo que están llevando a cabo, el juego podría salir perfectamente como un compendio de robos y callejones, un sandbox de hacerse con lo ajeno y funcionaría. Pero es que, encima, cada paso deja ver que hay una gran historia latiendo en los pulmones enhollinados de la ciudad, un conflicto político entre el fascismo del barón y las masas hambrientas e indignadas que absorberá al Maestro Ladrón, pese a su legendaria neutralidad.

"Tranquiliza mucho ver que Focus, el "poder" de visión especial de Garrett, solo es una ayuda que no destripa la tarea al jugador a la hora de dar un golpe"

Pero, ¿se dejará llevar por sus emociones? Después de todo el propio Garrett ya lo dejó claro en The Metal Age: "siempre he pensado que 'sentimientos' es otra forma de decir 'quiero que me cojan': algo que se interpone entre el dinero ajeno y yo".

JAVI SÁNCHEZ

EL ANTIHÉROE EN LA CIUDAD HERIDA

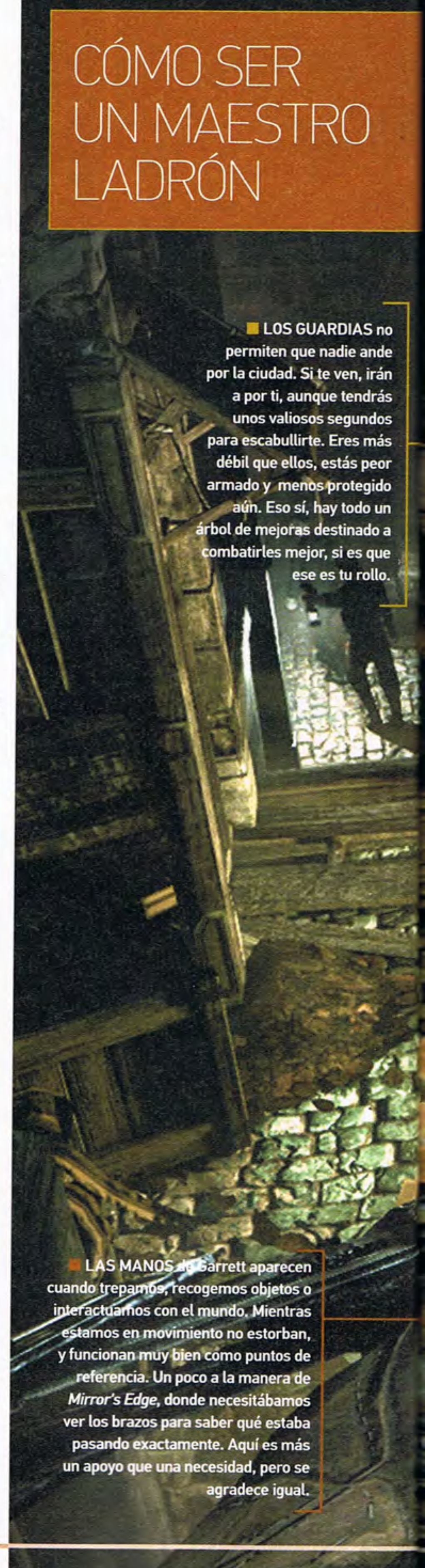
Steven Gallager, director narrativo, nos cuenta qué pasa en *Thief*



"GARRETT, EL MAESTRO Ladrón, vuelve a la Ciudad desde las sombras, mientras una misteriosa plaga azota las calles. Guiados por el profeta Orion, las masas se alzan en una revolución sangrienta. Garrett solo puede confiar en sus habilidades como ladrón mientras se ve obligado a caminar en la delgada línea que separa al poder político del pueblo, enredado entre varias capas de conflicto". Y esto, amigos, es la razón por la que entrevistar a guionistas por correo es una delicia. Gallager, que vino de Hollywood a los videojuegos, está orgulloso de su criatura, a la que el estudio no considera una secuela directa o empezar desde cero, sino una reinvención. "Hemos exprimido los juegos originales buscando las claves que nos permitieran recrear esa pasión que provocaban. Y, por supuesto, hemos diseñado un *Thief* que los veteranos aprecien". Al preguntarle por cómo se cuenta la historia de un tipo solitario, y considerando que el propio Gallager ha hablado de la importancia de los secundarios, nos queda un puntito de temor por si de repente nos lo vuelven sociable y dialogante. "No, Garrett sigue siendo ese antihéroe encantador y arrogante, solitario y oscuro, que evidentemente seguirá manteniendo ese hábito de hablar consigo mismo sobre lo que sucede ante sus ojos. No podíamos traerle de vuelta y abandonar su monólogo interior. También entenderás al jugar los motivos por los que un personaje como él se ve envuelto en esta trama política".

Eso sí, en esta nueva entrega, el aspecto más fantástico de la ciudad se ha moderado ligeramente. Ya no existen las facciones de Mecanistas contra hechiceros, pero sí "un punto místico. Hemos dejado de lado la magia, porque no encajaba, pero hemos mantenido ese aspecto místico. Es decir, no vas a ver a hechiceros tirando bolas de fuego, pero sí un aura de misticismo, ciertos detalles".

CÓMO SER UN MAESTRO LADRÓN



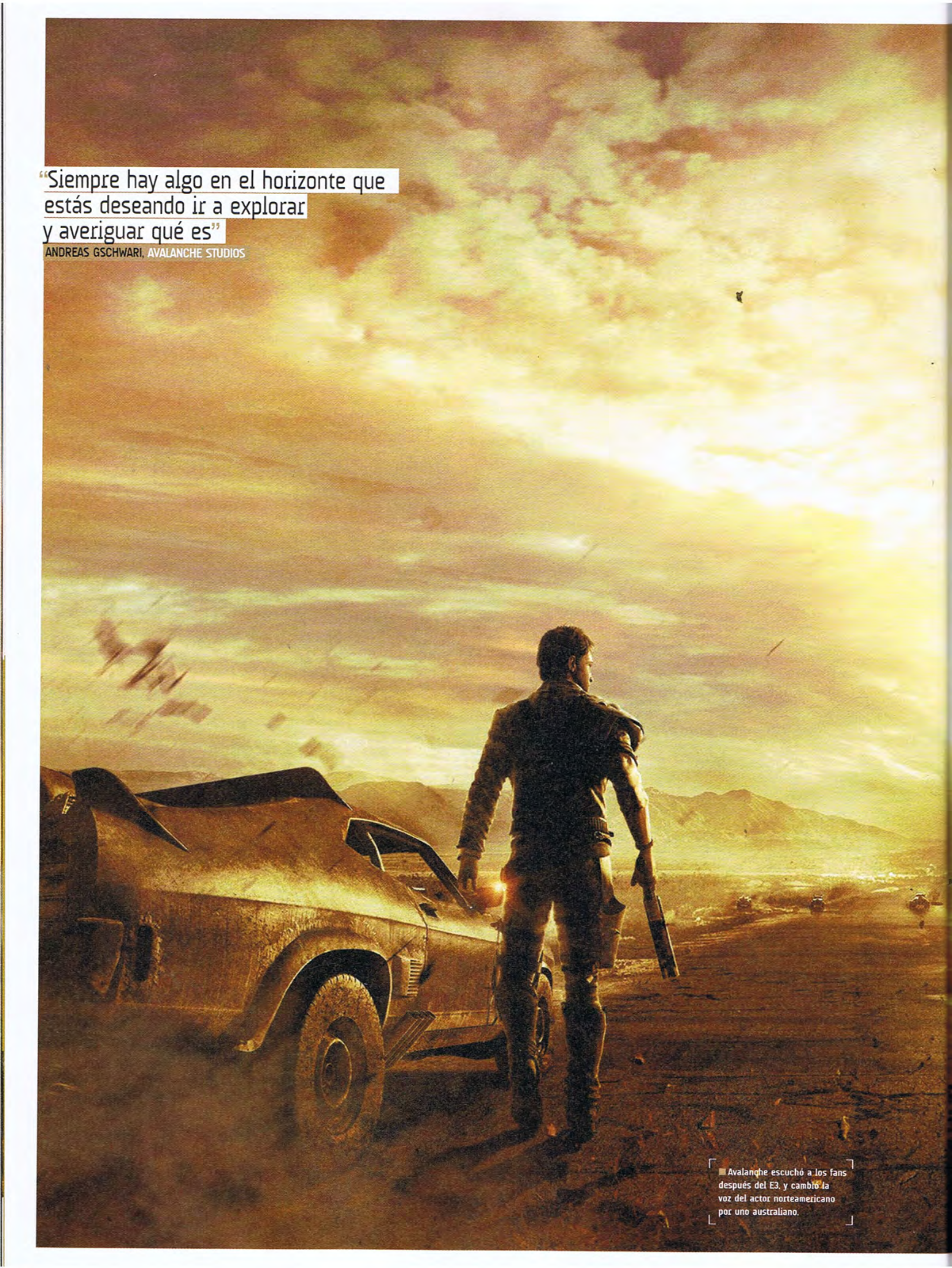
LOS GUARDIAS no permiten que nadie ande por la ciudad. Si te ven, irán a por ti, aunque tendrás unos valiosos segundos para escabullirte. Eres más débil que ellos, estás peor armado y menos protegido aún. Eso sí, hay todo un árbol de mejoras destinado a combatirles mejor, si es que ese es tu rollo.

LAS MANOS de Garrett aparecen cuando trepamos, recogemos objetos o interactuamos con el mundo. Mientras estamos en movimiento no estorban, y funcionan muy bien como puntos de referencia. Un poco a la manera de *Mirror's Edge*, donde necesitábamos ver los brazos para saber qué estaba pasando exactamente. Aquí es más un apoyo que una necesidad, pero se agradece igual.

FORZANDO LAS CERRADURAS DE LA NUEVA GENERACIÓN

■ LA NIEBLA, junto a las texturas HD y la promesa de que cada distrito será un todo sin cargas, es una de las cosas que más nos ha gustado del aspecto gráfico. Proporciona la ambientación perfecta para una ciudad enferma, y señala claramente las zonas en las que no deberías meterte. A *Thief* se le nota en la geometría que empezó a diseñarse para la generación actual, pero su bellísimo diseño hace que no le tengamos muy en cuenta ciertos detallitos.

■ EL ARCO extensible, del que Eidos Montreal creó una réplica en la vida real para asegurarse de que funcionaba correctamente, es tu mejor amigo. O, más bien, su arsenal de flechas de James Bond, que te permitirán crear puentes, fabricar escalas con cuerdas, apagar fuegos (y encenderlos) o, simplemente, traspasarle el colodrillo a un desprevenido guardia. Que no se lo merece. Y casi seguro que tiene familia.



"Siempre hay algo en el horizonte que estás deseando ir a explorar y averiguar qué es"

ANDREAS GSCHWARI, AVALANCHE STUDIOS

Avalanche escuchó a los fans después del E3, y cambió la voz del actor norteamericano por uno australiano.

Mad Max

CONCEPTO ■ Avalanche Studios pone su caótico sello a un mundo abierto post-apocalíptico para reinterpretar la franquicia de acción de los setenta.

Todo va bien, vuelve a ser australiano

La llegada a todo gas de *Mad Max*, el asalto de Mel Gibson a las taquillas de todo el mundo en los setenta, pero en formato videojuego de Triple-A, ha sido tan inesperado que el propio actor chiflado podría haber estado al frente de la propuesta. Pero ese honor corresponde a Avalanche Studios, que ha cogido el esquema de mundo abierto de su serie *Just Cause* y lo ha dejado caer en el arrasado páramo de la icónica franquicia fílmica.

"Nos gusta el disparate, pero en esta franquicia tenemos que mantener los pies en tierra firme", dice Andreas Gschwari, diseñador jefe de niveles, durante una demo del juego. "Y no siempre es sencillo. Como desarrolladores tenemos cierta tendencia al exceso. Pero cuando cada vez que avanzamos en el juego nos preguntamos '¿Tiene esto sentido en este universo?'... Hemos intentado encontrar el equilibrio, pero por encima de todo queremos mantenernos con los pies en la tierra".

De todos modos, la definición de Avalanche de "con los pies en la tierra" puede ser muy distinta de la que tienen la mayoría de los estudios (a no ser que Gschwari esté siendo literal: no vas a ver a Max enganchándose a un helicóptero en marcha para luego hacer caída libre desde kilómetros de altura). Pero lo cierto es que la despiadada misión de Max de conseguir un nuevo automóvil (después de un incidente en el que le roban su icónico Interceptor y le dan por muerto) lanza al guerrero de la autopista a escenarios que propician histrionismo de alto octanaje. Una persecución que empieza con un tiroteo sube de volumen y de arsenal, y acaba con vehículos que responden al fuego enemigo con lanzallamas y escopetas que incendian bidones de gasolina. Esto no es *Arma 3*.

Y como puedes adivinar, es solo la punta del iceberg. En un claro guiño al historial de estudio, el fusil-arpón que lleva Chumbucket (un mecánico que acompaña a Max en determinadas misiones) puede ser empleado para destrozar muros, "pescar" a otros supervivientes y engancharse a vehículos rivales durante los combates.

/// Gschwari detalla la aproximación del estudio al combate motorizado, que se ha llevado a cabo con la versatilidad y accesibilidad en mente. "Cuando usas una escopetas o el fusil de arpones en un combate con vehículos, se abren dos posibilidades", continúa. "La rápida, que fija un blanco en el vehículo más cercano (hay puntos débiles en cada coche). La segunda posibilidad es el modo de apuntado, completamente libre. Puedes saltar de uno de estos blancos a otro y, dependiendo del tamaño del vehículo, puede haber muchísimos. Por eso hemos incluido un modo en cámara lenta, para que el jugador disfrute de estos momentos sin atropellarse y pueda planificar su estrategia: 'Vale, voy a hacer saltar esta puerta con el arpón, entraré en la cabina y mataré al conductor.'"

Lo que está claro es que el núcleo de *Mad Max* estará en torno a la conducción. Al fin y al cabo el viaje de Max arranca cuando pierde su Interceptor, lo que le fuerza a buscar piezas para construir un nuevo coche, aún más contundente, llamado 'Magnum Opus'. Pero Gschwari afirma que el juego se divide "al cincuenta por ciento. La mitad a coche, la mitad a pie". Para demostrarlo, saca a Max del asiento del conductor y hace que se acerque sigilosamente a un puesto enemigo. Estos campamentos improvisados están repartidos por todo el páramo, construidos con materiales de desecho y detritos. El que vemos, particularmente, está hecho con los restos del fuselaje de un avión estrellado. Max liquida a un guardia con un rifle de francotirador, pero se nos advierte que el juego no hace demasiado énfasis en las armas de fuego. "Decidimos muy pronto en el desarrollo que no abusaríamos de las armas", dice Gschwari. "Lo hemos hecho en el pasado, y queríamos cambiar, pero el motivo, también, es que ese planteamiento encaja con el mundo de Max. Nuestro héroe tiene una escopeta, por supuesto, y hay un rifle de francotirador en el maletero, pero verás a Max usar pocas armas por una cuestión de economía. Las balas son muy escasas y cuando quieras recargarlas tendrás que buscarte la vida".

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma:
PC, PS 3, PS 4, Xbox 360, Xbox One
Origen:
Suecia
Compañía:
Warner Bros. Interactive
Desarrollador:
Avalanche Studios
Lanzmiento:
2014
Género:
Sandbox postapocalíptico
Jugadores:
1

Perfil del desarrollador

Just Cause catapultó a este modesto estudio sueco de la oscuridad al reconocimiento *mainstream*. Han estado muy ocupados trabajando en diversos proyectos desde *Renegade Ops* en 2011. *Mad Max* se anunció a principios de año, aunque se sabe que tendrán dos títulos adicionales en la línea de salida en breve.

Historial

Renegade Ops
2011 [Multi]
Just Cause 2
2010 [Multi]
The Hunter
2009 [PC]
Just Cause
2006 [Multi]

Apogeo

Just Cause 2 amplió la perspectiva original, y sazonó las localizaciones exóticas de su precedente con una gratificante sensación de anarquía total.

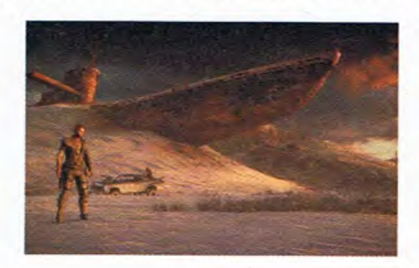
El combate cuerpo a cuerpo debía tener un diseño pulido y distintivo. Las bases del sistema de lucha son sencillas acciones de ataque, bloqueo, y contra (similar, cómo no, a la serie *Arkham*), pero las animaciones son una feroz salvajada (Max ejecuta a enemigos con el Thunderstick, una especie de granada, organizando de paso un festival de vísceras). "Queríamos un buen sistema de combate, porque habrá que recurrir a él a menudo", explica Gschwari, antes de comentar nuestra comparación con las aventuras de Batman. "Somos fans de la franquicia *Arkham*, y hay otros juegos de los que también hemos aprendido algunas cosas interesantes. Nosotros también somos jugadores, y sabemos lo que nos gusta en las secciones de cuerpo a cuerpo. Tenemos un equipo encargándose de la programación de esa parte que es fantástico, porque solo hacen eso y saben exactamente cómo llevarlo a cabo".

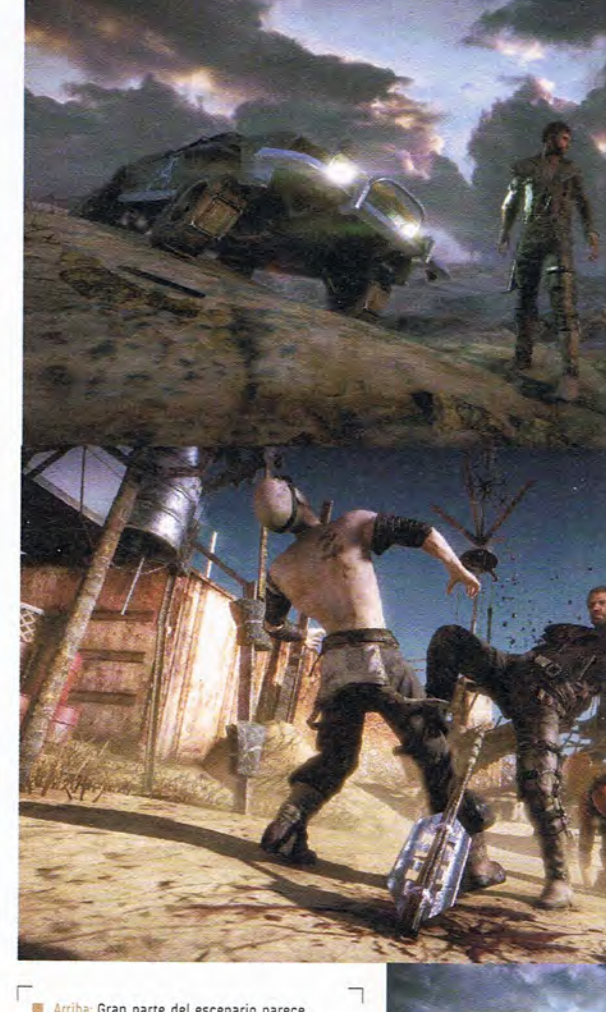
Todos estos elementos confluyen en una particular sensación de libertad, ya que los jugadores pueden recorrer el Páramo como quieran, testeando los límites y poniendo a prueba el entorno. Es una filosofía de diseño tan fuertemente arraigada en el ADN de Avalanche que cualquier cosa por debajo de eso sería una decepción. Pero con *Just Cause 2*, Avalanche disfrutó del lujo de construir una isla propia, densamente poblada, llena de objetos atractivos, estructuras desafiantes y distracciones juguetonas que no solo enriquecían el escenario, sino que conquistaban al público. La franquicia *Mad Max* no permite una gran variedad de iconografía en los escenarios (la Cúpula del Trueno era como una atracción de parque infantil sobredimensionada). Estuvimos buscando signos de vida sitios paradigmáticos, pero acabamos perdiéndonos en lo que es, no hay una otra palabra para definirlo, un genuino Páramo. Es difícil imaginar cómo serán los núcleos de población en este inabarcable mar de arena, y es una cuestión que ponemos frente a Gschwari, que admite la complicación de encontrar el equilibrio a la hora de poblar los escenarios. "Creamos lo que pensamos que es una experiencia de juego divertida, y luego la adornamos. Queremos que el jugador siempre tenga algo que hacer. Así que siempre hay algo en el horizonte incitándote a que vayas y lo explores", dice, señalando unas chimeneas de fábrica que se ocultan tras una duna. "Cuando acabes con una base enemiga y la saquees, siempre verás a lo lejos otro sitio a donde ir. Cuando consigamos que eso funcione, el mundo no parecerá ni demasiado vacío ni demasiado poblado. No queremos que los jugadores se pasen el rato buscando, pero no queremos tampoco transportarles automáticamente de una a otra área".

/// Su respuesta apunta a un par de cuestiones acerca de la escala. Preguntamos cómo de grande es el mapeado del juego comparado con el gargantuesco terreno de *Just Cause 2*, y cómo hará el estudio para que los jugadores vuelvan a áreas ya exploradas. "En Avalanche no calculamos el área de juego hasta que casi hemos terminado", es la sorprendente respuesta de Gschwari a la primera cuestión. "La forma que tenemos de construir nuestros juegos es muy orgánica. Primero el núcleo y de ahí hacia afuera, generando el escenario según lo necesitamos". En cuanto al regreso de los jugadores a puntos ya explorados, su respuesta es aún más elusiva. "No vamos a revelar demasiado acerca de los distintos tipos de enemigos y desbloqueables. Pero habrá que mejorar el armamento para avanzar, y zonas cerradas a la espera de que consigas mejoras, y tendrás que volver a esos lugares porque hay recursos esperándote", sugiere Gschwari.

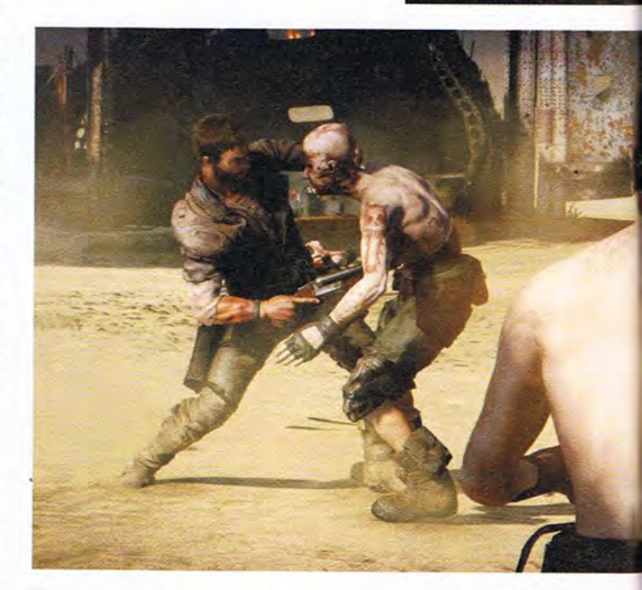
> "Nos gusta el exceso, pero tenemos que permanecer con los pies en el suelo"
> **ANDREAS GSCHWARI, AVALANCHE STUDIOS**

Finalmente, le preguntamos si cree que la creación de George Miller sigue siendo relevante. "Igual que hace treinta años", afirma Gschwari. "*Mad Max* es el abuelo de todas las franquicias post-apocalípticas. Muchos juegos y películas han tenido a *Mad Max* como referencia. Hay jugadores muy jóvenes que no lo saben, pero ahí estamos nosotros para educarles. Y sí, es una franquicia, es un universo, pero es también mucho más", concluye. "*Mad Max* no es solo las películas; es una idea, un concepto. El concepto de la civilización que se desmorona y la humanidad descendiendo a un sistema tribal de sociedad. Eso para mí va mucho más allá que cualquier película"





Arriba: Gran parte del escenario parece destruible. Max ataca a las bravas a una base enemiga, a través de los muros con el vehículo, y deteniéndose en el centro del sitio. Avalanche nos contó que no todas las estructuras serán tan vulnerables. Derecha: Hay misiones secundarias que Max puede emprender para encontrar objetos de utilidad. Hay un equipo de limpieza que recoge y recicla toda la chatarra que Max va dejando atrás.



Arriba: Max no puede confiar en las armas de fuego, ya que las balas son todo un lujo. Eso no quiere decir que no haya gadgets.

RETORNO A OZ

MAD MAX fue recibido muy positivamente cuando se presentó en el pasado E3. Pero hubo quejas por culpa del acento americano del protagonista (que tradicionalmente siempre ha sido australiano). Alguna que otra encuesta más tarde, el estudio rectificó. "Cuando estás haciendo un juego hay que tomar decisiones que.... piensas que siempre estás eligiendo de forma adecuada", dice el jefe de diseño de niveles Andreas Gschwari. "Jugábamos con él a diario, oíamos la voz a diario, y para nosotros era la natural. Pero nos gusta escuchar a los jugadores, y estamos contentos con el cambio: si lo miras en conjunto, no es tan importante ni tan grave. Si tenemos tantos fans vigilándonos desde tan pronto, ¿cómo vamos a decirles que no a algo?"





Arriba: Hay una buena cantidad de opciones de customización para el Magnum Opus que conduce Max. Las mejoras pueden afectar al vehículo positiva o negativamente. Abajo: Chumbucket no ayudará a Max a lo largo de todo el juego, sino en misiones muy específicas.





CAUSA JUSTA PARA UN MULTIJUGADOR

LA COMUNIDAD DE jugadores de Just Cause 2 modificó el juego con un multiplayer que no estaba previsto por Avalanche. Le preguntamos al estudio si tienen ideas para algo similar en su nuevo juego: "En *Mad Max* queremos contar una historia más seria, más profunda", dice Gschwari. "Pero al final, el mundo en el que se ambienta es propio de un sandbox. Si la gente quiere deambular por él y hacer locuras, es el mejor elogio que podemos recibir". O sea, ¿nada de multijugador? Nos lo dicen muy claro: "Como estudio, siempre estamos estudiando formas de exprimir al máximo las posibilidades y elementos de nuestros juegos, pero *Mad Max* será un título para un solo jugador".



INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: Multi
País: Canadá
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Montreal
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1-2

Perfil del desarrollador

Los cuárteles canadienses de Ubisoft son la mayor churrería de "hitazos" del planeta, horneando cada año *Assassin's Creeds, Far Cry, Watch Dogs* y todo lo relativo al fallecido Tom Clancy. Es el mayor estudio del mundo, con más de 2.300 empleados. Una barbaridad para un estudio que nació en 1997.

Apogeo

Príncipe de Persia: las Arenas del Tiempo resucitó una franquicia muerta y, de paso, amplió los límites del género de los saltos con una frescura digna del mejor Nintendo.

Juegografía básica

Far Cry 3
2012 [Multi]
Assassin's Creed
2007 [Multi]
Príncipe de Persia: Las Arenas del Tiempo
2003 [Multi]
Tom Clancy's Splinter Cell
2002 [Multi]

Child Of Light

CONCEPTO UbiArt Framework muestra sus poderes en este preciosista combo de rolazo viejo y arte innovador.

Ubisoft va hacia la luz en 2014

Resulta que UbiArt Framework, el motor detrás de los gloriosos logros artísticos de *Rayman Origins* y *Legends*, ha gustado mucho en Ubisoft Montreal. *Child Of Light*, un juego descargable de la mano de los creadores de *Far Cry 3*, uno de los dos previstos por el estudio (el otro es una fábula inspirada en hechos reales de la Primera Guerra Mundial: *Valiant Hearts: The Great War*. Otro día, si eso, hablamos de cuál es la grande que más está innovando y arriesgando en su catálogo). Se trata de una fantasía oscura, inspirada tanto por el folclore de la Europa del Este y diseñada en clave de acuarela.

Todo esto fusionado por mecánicas surgidas del amor declarado del estudio por *Final Fantasy VI* y *Chrono Trigger*, evidentes en cuanto al diseño del combate, los protagonistas e incluso la narrativa. Pocas cosas más JRPGeras que una historia de obstáculos y males primigenios observada desde los ojos inocentes de una joven protagonista (Aurora).

Child of Light tiene gotas de melancolía, paisajes de cavernas luminiscentes, y una atmósfera serena y perturbadora al mismo tiempo que enlaza con la mística *Journey*. Todo guiado por una madeja de enigmas que desenmarañar en nuestro periplo: en uno de los pueblos que visitamos, se nos pide resolver la misteriosa maldición que ha transformado a sus habitantes en cuervos.

El mundo y el estilo de *Child Of Light*, de momento, son impecables, y ahora solo nos queda la incógnita de ver si sus inesperados autores (que choca menos cuando recordamos los momentos drogados de *Far Cry 3*) mantienen unas mecánicas tan brillantes como su título. La meta elevada, de todas maneras, no se la hemos puesto nosotros, sino ellos: no se puede nombrar a los dos mejores JRPG de los 16-bit en balde.

DALE DURO

EL COMBATE en *Child Of Light* coge prestado bastante del rolazo japonés, subsección turnos. Es sorprendentemente directo, pero tiene unas cuantas capas para no aburrir. Como una barra de tiempo en el fondo de la pantalla, que podremos usar hábilmente para atacar en el momento justo. De paso, podremos obtener tesoros por el camino -llamados Pedazos de Occuli- para mejorar nuestros atributos.



ENCIENDE LA LUZ

■ LOS PUZLES son una parte esencial de *Child Of Light*. En la demo encontramos uno tipo "di amigo y entra", que solo podía resolverse si usábamos a Igniculus para iluminar los símbolos correspondientes a las marcas en la puerta. Esperamos que el resto de pruebas estén a la altura de este combo que fusiona estilo con mecánicas.

TU BRILLANTE COLEGA

■ AURORA NO está sola en su aventura. La acompaña Igniculus, una especie de orbe azul, como Navi pero sin hada y sin ser pelma, al que puede controlar un segundo jugador. Aparte de recolectar orbes, tiene varios poderes: puede cegar enemigos en combate, curar a Aurora y obtener ítems de ayuda en el campo de batalla





Arriba: Aún no hemos visto gran cosa de los entornos de *Destiny*, pero nos han aclarado que se podrá jugar en la Tierra, Venus, Marte y la Luna.

Destiny

CONCEPTO ■ Un híbrido de MMO y FPS creado por los papás de *Halo* que lanza al jugador a explorar mundos gigantes por el espacio.

Bungie nos habla de su evolución como estudio

Muchas de las mejores historias que han surgido en Halo lo han hecho de las personas que jugaban juntas, de la amistad y las experiencias que creaban", comenta David 'DeeJ' Dague, community manager de *Destiny*. "Es algo que los miembros de Bungie siempre hemos concebido: un mundo en el que no solo exploras, sino que también compartes con tus amigos, con encuentros aleatorios con otros grupos de gente que están ahí, tal como tú".

Mientras charlamos con Deej no podemos evitar comentar lo complicado, y atípico, que debe ser su trabajo dentro del equipo de desarrollo. Los fieles de Bungie tienen un apetito insaciable por la información y no reciben el silencio con gusto. Pero mejor hablemos del juego y sus características. Está claro que la cantidad de seguidores del equipo ha tenido mucho impacto en el desarrollo del mismo. En concreto, Deej destaca cómo las armas son más que meras hacedoras de muerte pues cada una está definida por una clara estética que evoca a los viajes y los logros del jugador que la lleva.

> "Bungie siempre ha adorado superar las barreras de los shooters en primera persona" DAVID 'DEEJ' DAGUE, BUNGIE

"Las armas están siempre en pantalla durante el juego y tendrán sus propias historias. Tienen nombres y reputación, como si fueran espadas legendarias. Cuando conozcas a alguien, te fijarás también en su rifle, notarás su bagaje, podrás hasta saber de un solo vistazo dónde ha estado y de dónde proviene, qué modos le gusta jugar más y muchas otras cosas. La gente se preguntará dónde ha conseguido un jugador cierta arma y querrá que ese jugador se una a su partida para que le aparezcan ese tipo de armas".

No nos sorprende, por tanto, que *Destiny* acumule más armas que cualquier otro juego de Bungie hasta la fecha, y eso sin hablar de la cantidad de habilidades (las pocas que conocemos tienen que ver con explosiones en su mayoría) que lo alejan aún más del territorio del Jefe Maestro. Deej no menciona directamente la franquicia que ha dado reputación al estudio durante los pasados años, pero se nota de qué habla cuando dice que este juego está haciendo avanzar al estudio como no lo habían hecho en los últimos diez años. "*Destiny* es un proyecto muy ambicioso, es aún más grande de lo que habíamos imaginado. Siempre hemos limitado nuestro trabajo a los objetivos que nos planteamos, pero ahora hemos montado un equipo lleno de gente con talento de todas las partes de la industria del entretenimiento. Han estado empleándose a fondo para hacer un juego asombroso".

"Bungie siempre ha adorado superar las barreras de los FPS", concluye Deej. "Gran parte del trabajo que ya hemos publicado hicieron el género más accesible a todas las audiencias y cambió la manera en la que se relacionaban con los shooters. *Destiny* nos parece el siguiente paso lógico en nuestra evolución como estudio".



Arriba: *Destiny* implementa un sistema para poder llevar tres armas: un rifle de asalto principal, un arma especial (rifle de francotirador o escopeta) y un arma pesada. Un arma más que *Halo*, sí.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Origen: EEUU
Compañía: Activision
Desarrollador: Bungie
Lanzamiento: 2014
Género: MMOFPS
Jugadores: Multijugador Masivo

Perfil del desarrollador

Famosos por haber creado la saga *Halo*, el estudio lleva en esto desde 1991. Crearon *Myth* y *Marathon* – dos populares franquicias – antes de ser adquiridos en el 2000 por Microsoft para que trabajaran en el juego que definiría la consola y, en parte, los FPS de hoy.

Historial

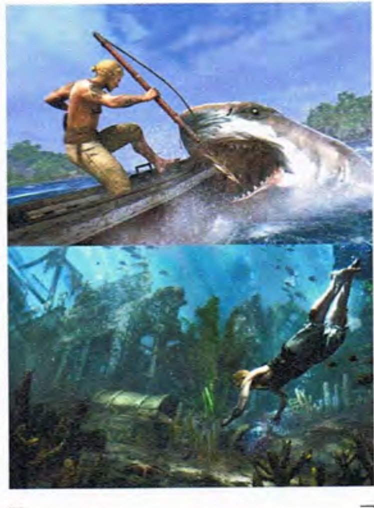
Halo: Reach **2010 [Xbox 360]**
Halo: Combat Evolved **2001 [Xbox 360, PC]**
Myth: The Fallen Lords **1997 [PC]**
Marathon **1994 [Mac]**

Apogeo

El *Halo* original aún a día de hoy es grande, fluido y redondo en su propuesta de FPS. Es uno de esos juegos que definen un estilo de hacer las cosas.



> No sabríamos decir si la franquicia está ya muy quemada, pero está claro que las batallas navales son la bomba



El mar es oscuro y está lleno de peligros, pero también de tesoros. Que los custodien animales diez veces más grandes que tú es otra cosa.

Assassin's Creed IV: Black Flag

CONCEPTO Esta saga va mutando con cada entrega en algo más alejado del concepto original, aunque no por ello tiene que ser algo peor, claro.

A cañonazos con nuestros antepasados

Resulta que, al final, *Assassin's Creed III* ha sido una decepción, pero al menos aportó una cosa entretenida a su mundo de templarios, asesinos, mitología incorrecta y cristianismo pocho: las batallas navales. Como en Ubisoft no son tontos, decidieron que para poder seguir lanzando un juego anual sin que se les echaran encima las masas, que es a lo que apuntan con la saga y no se molestan en ocultarlo lo más mínimo; tenían que coger lo que seguía funcionando bien de ese juego. ¿La infiltración? Bah. ¿Los asesinatos limpios? Pff. ¿El rito, lo esotérico, lo mísitico? No, eso para otros. Lo que funciona bien son las peleas y los barcos que revientan fortificaciones marítimas y otras naves en ultramar. ¿Y quiénes hacen eso? Los piratas no, porque solían tener barcos pochos y estar muertos de hambre. Pero ¡eh!, el rigor histórico solo existe para la ambientación, podemos coger el mito del pirata, quitarle la pata de palo y ponerle pelito y cara de Brad Pitt. Bienvenido seas, Edward Kenway, porque molas tanto como Ezio.

Como todo pirata que se precie, el yayo de Connor Kenway, el indio del juego que le precede, tiene una tripulación, espadas, pistolas y un cien cañones por banda para reventar hasta los cimientos el fuerte que tienen delante. Ah, sí, también tiene dos hojas ocultas, eso que era símbolo de la saga. El fuerte que hay que atacar y conquistar es español, ¿pero qué hace con esa bandera rojigualda en el mástil? Esto es 1715, no 1785, cuando Carlos III empezó a usar nuestra actual bandera. Bueno, el caso es que la fortificación no es rival para nuestros cañones ni nuestro mortero (hay bonificaciones por usarlo) como tampoco lo son los barcos que entre el tremendo oleaje caen a punta de pistola cuando los asaltamos. Se puede perdonar a la tripulación y hasta usar el barco en nuestro beneficio, ya sea sumándolo a nuestra flota o usándolo para reparar nuestra propia nave.

Una vez destruidas las defensas del fuerte toca asaltarlo. Tus hombres te van abriendo camino entre los enemigos hasta tu objetivo, el capitán encargado del fuerte, que no tarda en caer bajo la combinación de combos y contraataques que ya parecen marca de la casa. No ha cambiado mucho, al menos en la breve demo, la forma de acabar con los enemigos, pero sigue siendo rápido, fluido y la sensación de ser una máquina de matar está ahí. Por lo demás, *Assassin's Creed IV* parece una reformulación hacia la acción más directa de una saga que no tiene complejos y se reinventa cada año. Viendo, además, que han cogido un montón de elementos de *FarCry 3*, puede salir algo bueno.

Es posible asaltar barcos enemigos si te acercas lo suficiente. Es la única forma de conseguir materiales de reparación.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, 360, PS3, XBO, PS4
Origen: Canadá
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Montreal
Lanzamiento: 31 de octubre
Jugadores: 1-8

Perfil del desarrolador

Assassin's Creed será posiblemente una de las sagas que han determinado esta generación de consolas. Ya desde su primera parte intentó despuntar con un acercamiento distinto al mundo abierto y, para mejor o peor, han seguido fieles a su filosofía, aunque han ido quitando cada vez más elementos de infiltración. Curiosamente, eso no ha afectado a sus ventas.

Historial

Assassin's Creed III **2012 [Multi]**
Assassin's Creed II Revelations **2011 [Multi]**
Assassin's Creed II Brotherhood **2010 [Multi]**

Apogeo

Para nosotros, poder pasear por las calles de Venecia (pasear = escalar una catedral renacentista) es lo mejor que ha dado esta saga.



"La construcción de un Londres alternativo fue la base desde la que partimos cuando empezamos a hacer este juego. Viajamos allí e hicimos más de 38.000 fotos de la ciudad"

RU WEERASURIYA, GUIONISTA THE ORDER: 1886, READY AT DAWN

The Order: 1886

En el juego, tomas control de Galahad, un miembro de la Orden. Todavía no existen detalles claros sobre cómo se va a jugar, pero estamos muy tentados de llamarlo *Left 4 Dead: 1886* dadas ciertas similitudes.

CONCEPTO Una misteriosa fuerza sobrenatural está operando desde las sombras en los distritos más siniestros de Londres, y un grupo de caballeros son los únicos capaces de pararla.

Pánico en las calles de Londres

Los juegos ambientados en el mundo real conllevan un riesgo. Parte de lo que hace único al videojuego es poder salir de la realidad y hacer cosas en otros mundos. Al emplear entornos más familiares, como hace *The Order: 1886* con Londres, los desarrolladores se arriesgan a alienar al jugador que nunca ha estado en tal lugar o a fastidiar la inmersión de los que la conocen al resaltar lo que es diferente del mismo. De un modo u otro, vamos, son un problema.

The Order: 1886 afronta esta cuestión creando una fiel versión de Londres pero en una línea temporal alternativa. Lugares como Whitechapel ejercen de marco para una historia nueva que se completa con la presencia de unos seres sobrenaturales y una estética steampunk. Construido desde cero con el RAD Engine 4.0, el juego ha sido diseñado para aprovechar en concreto la potencia de PS4. En lugar de pintar las texturas sobre superficies poligonales, cada entorno se ha construido sobre seis texturas básicas que se pueden combinar para emular superficies. En la demo técnica que vimos, Ready At Dawn nos mostró materiales metálicos, de madera y de tela que reaccionan de forma dinámica a los efectos de luz y a los movimientos del personaje. Para el usuario final esto se traduce en un juego que se ve de miedo. Para el diseñador, lo que ofrece es un montón de funcionalidades: crear contenido en minutos en lugar de días, principalmente.

Pudimos ver un nivel en tiempo real en el que el desarrollador nos llevó a través de una guarida subterránea construida con muros de mármol y columnas de madera que conducía a una escalinata donde la lluvia empapaba los ladrillos del pavimento del suelo. Gracias al sistema ABEL del RAD 4.0, los diseñadores del estudio tienen un montón de libertad al inventar la topografía y las construcciones. Esto permite entornos que se destruyen de forma sorprendentemente realista, algo que pudimos ver en un área de pruebas donde probar diferentes tipos de armas. La madera se astillaba con cada impacto y se partía como si fuera un tocón real. La colección de armas y superficies destruibles es bastante amplia (la deformación de la carne resulta un poquito perturbadora, pero es gratificante, sobre todo cuando se trata de escopetas)

Lo que hemos visto nos ha dejado con ganas de tener más sobre este juego. Si Ready at Dawn puede sacar todo el juego del motor que hemos observado, estaremos ante un juego muy realista en un mundo postindustrial victoriano con pinceladas místicas y un buen equilibrio entre lo escapista, lo perturbador y lo detallista.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 4
Origen: EEUU
Compañía: Sony Computer Entertainment
Desarrollador: Ready At Dawn
Lanzamiento: 2014
Jugadores: Por confirmar

Perfil del desarrollador

Ready at Dawn es un estudio nacido en 2003 de gente tanto de Naughty Dog como de Blizzard Entertainment. Sus trabajos más notorios han sido en adaptaciones para PSP de franquicias de Sony.

Historial

God Of War: Origins Collection **2011 [PS3]**
Okami [Port] **2008 [Wii]**
Daxter **2006 [PSP]**

Apogeo

Aunque era algo más corto que sus hermanos mayores, *God Of War: Ghost Of Sparta* llevó el hardware de PSP al límite con una experiencia tremenda.



Arriba: Aquellos que conozcan Londres también tendrán un constante déjà vu jugando este título. Aquí tenéis Berkeley Square en Mayfair, por ejemplo.





■ Izquierda: Un *Final Fantasy* no es tal cosa hasta que peleas contra un Behemoth, y la verdad es que la bestia luce como nunca en el Luminous Engine. Abajo: Square Enix ha comentado que el mundo estará basado en lugares reales de nuestro mundo, haciéndolo "una fantasía que parte de la realidad. La ciudad de Accordo, por ejemplo, cuenta con una doble de la Basílica de San Marcos de Venecia.

Final Fantasy XV

CONCEPTO ■ El legítimo príncipe de un poderoso reino busca vengarse de la tiránica dinastía que acabó con su familia y ha puesto el mundo en peligro.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 4, Xbox One
Origen: Japón
Compañía: Square Enix
Desarrollador: Square Enix
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Square Enix nació de la fusión de Squaresoft y Enix (como si no supierais ya esto). Responsables de los más emblemáticos JRPGs con franquicias como *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, Square Enix ha intentado adoptar una postura más occidental con el desarrollo de juegos durante esta generación, siendo ahora la compañía madre de juegos como *Tomb Raider* y *Deus Ex*.

Historial

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
2013 [PS3. PC]
The Last Remnant
2009 [Xbox 360, PS3, PC]
Kingdom Hearts 2
2005 [PS2]
Final Fantasy Crystal Chronicles
2003 [Gamecube]

Apogeo

Que le den por ahí a los *Final Fantasy* desde el *IX*, nosotros no toleramos aberraciones como *Final Fantasy XIII*. Los únicos JRPGs dignos que ha publicado Square Enix en esta generación son *Nier* y *The Last Remnant*

Nomura y sus esfuerzos con la nueva generación

La historia tras *Final Fantasy XV* es tan convulsa que la historia de *Final Fantasy XIII*. En principio, iba a formar parte del mundo y la mitología de dicho juego bajo el nombre *Final Fantasy Versus XIII*, pero en el E3 de este año prefirieron renombrarlo como *XV* para continuar con la saga y bajo la promesa de que introducirían una jugabilidad novedosa sin dejar de lado la fórmula que hace (hacía) únicos los *Final Fantasy*.

Tras haber pasado por más de siete años de desarrollo, está claro que Square Enix busca darle un empujón a *Final Fantasy XV* para que llegue a los primeros momentos de la nueva generación. El productor de la saga y un veterano en lo que a *Final Fantasy* se refiere, Tetsuya Nomura, nos cuenta que el juego lleva dos años siendo adaptado para la nueva generación. "Modificar el juego para el hardware de nueva generación ha sido a la vez un problema y una ventaja para nosotros. Al ser de nueva generación, queríamos aumentar su calidad general, pero eso requería un acabado final mucho más refinado y detallado, lo que al final lleva a una carga muchísimo mayor de trabajo y, por supuesto, bastante más tiempo para ser llevado a cabo".

■ Las invocaciones, esa marca de la casa, están de vuelta y ahora se organizan por un rangos según el tamaño. Intuimos que Leviathan tiene un rango elevado.



"La apacible vida que el Príncipe Noctis y su corte conocían ha sido consumida por las llamas de la guerra"
NOTA DE PRENSA SQUARE ENIX

Por lo que hemos visto de su jugabilidad, está claro que el equipo está llevando al límite el Luminous Engine para poder alcanzar los gráficos más espectaculares que les permita. El uso de un motor propietario construido desde cero ha sido un problema de la empresa en el pasado, sin embargo, y ha sido el motivo por el que el desarrollo de muchos de sus juegos se ha alargado tanto: un equipo de desarrollo no puede trabajar bien con unas herramientas a las que no está acostumbrado. "Con nuestra demo técnica, *Agni's Philosophy*, nuestro departamento de CG estableció el método Look Dev. Se trata de una herramienta que puede mostrar la dirección artística de un juego con un vídeo. Y creo que esa manera de diseñar ha ayudado mucho al trabajo con *Final Fantasy XV*".

En el papel de Noctis Lucis Caelum (heredero al trono de Lucis) se embarca en una historia de venganza, hermandad y regicidio similar a *Hamlet*. Algo habitual en los JRPG, aunque Nomura tiene algo que decir sobre esto: "Debo confesar que no entiendo por qué se categorizan los juegos en términos como 'RPG japonés'. Es algo que se hace, pero creo que nada ha cambiado para que se usen estos términos. Creo que los RPG son solo eso, da igual dónde se hayan creado".

Esta actitud hacia el género, o no género, es lo que precisamente necesita la franquicia *Final Fantasy* para alzarla de nuevo a cifras comerciales que no choquen tanto con su pasado. Tal como en los primeros tiempos, Square Enix lo necesita.

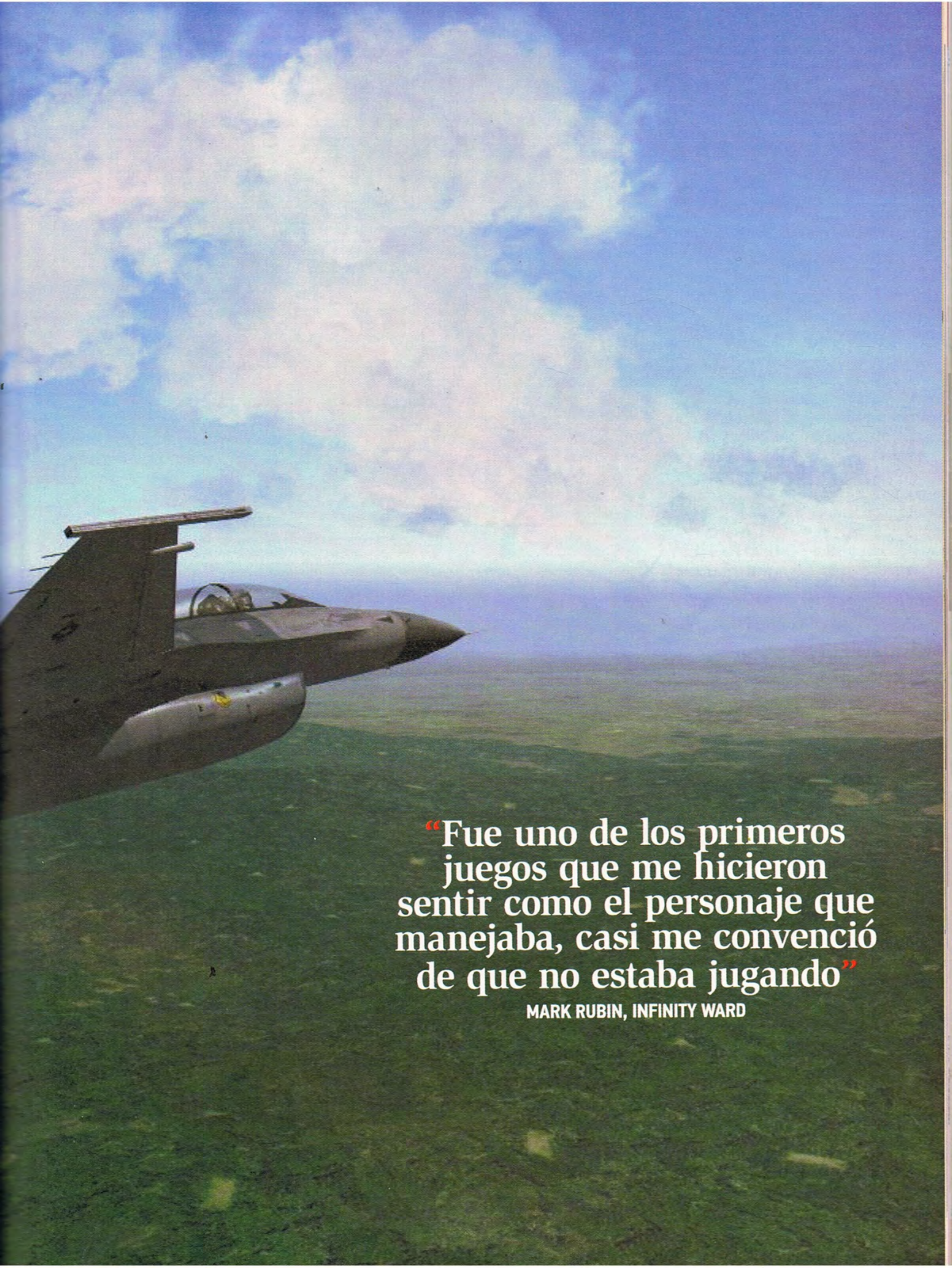


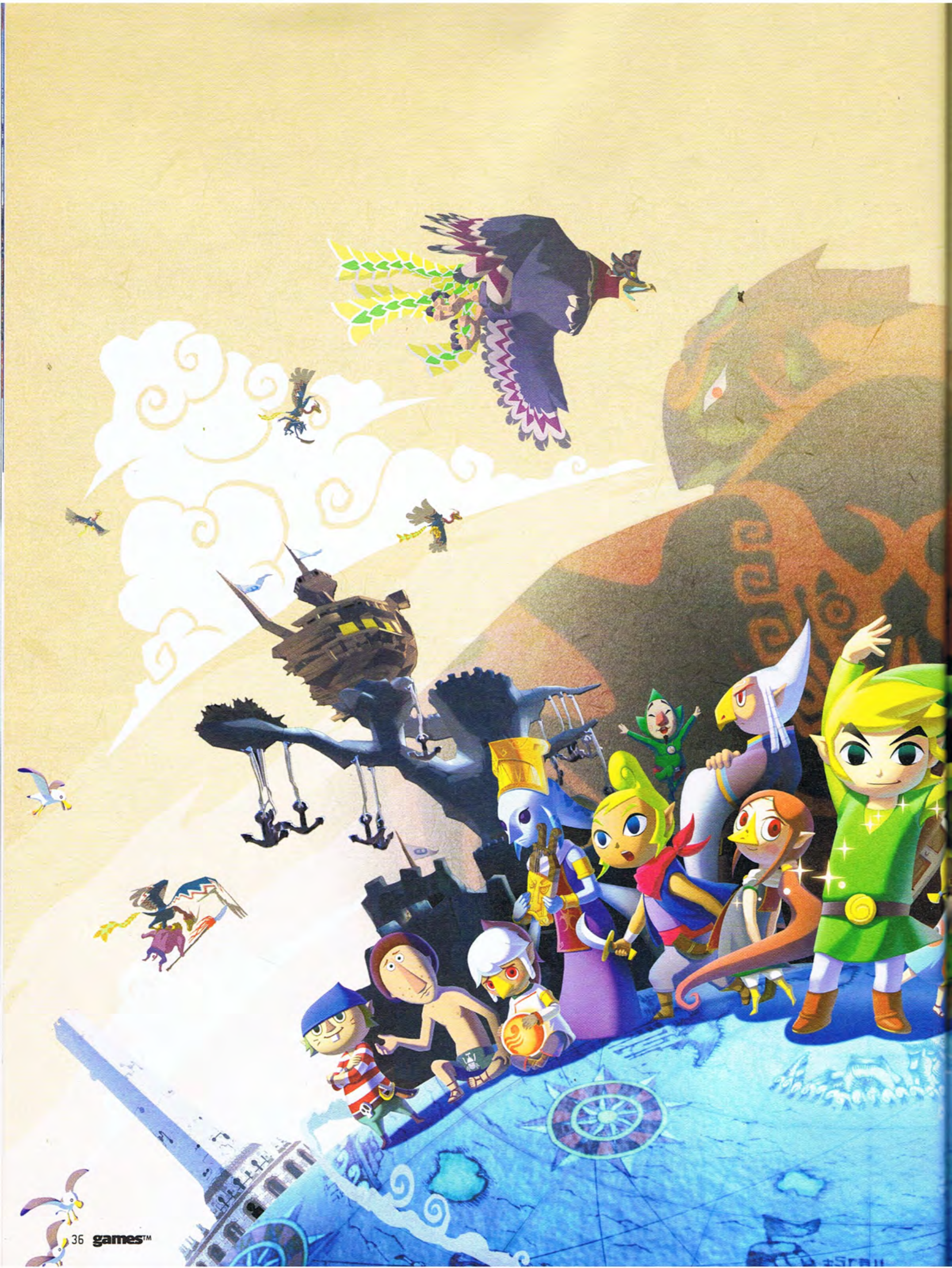
POR QUÉ ❤...

Falcon 4.0

MARK RUBIN, INFINITY WARD

“Tengo una gran variedad de juegos favoritos. Falcon 4.0 *para PC es uno de mis preferidos de siempre. La razón por la que adoro* Falcon 4.0 *es porque me encantan los juegos de volar y de aviones, soy un raro en este sentido. Una de las cosas que hacía muy bien* Falcon 4.0 *era la inmersión, fue uno de los primeros grandes en ello. Daba la sensación de que yo fuera el piloto. Tenía muchos detalles y todo parecía una experiencia muy real. Fue el primer juego que me hizo sentir como el personaje que manejaba; casi me hizo sentir que no estaba jugando.”*


"Fue uno de los primeros juegos que me hicieron sentir como el personaje que manejaba, casi me convenció de que no estaba jugando"
MARK RUBIN, INFINITY WARD



LINK MIRA AL FUTURO

HABLAMOS CON EL CAPO EIJI AONUMA SOBRE EL PASADO, EL PRESENTE Y EL FUTURO DE LA FRANQUICIA MÁS LEGENDARIA DE NINTENDO

Hace tiempo que *The Legend of Zelda* abandonó las manos de Shigeru Miyamoto para caer en las de Eiji Aonuma, que todavía no ha conseguido dejar a nadie indiferente: subvirtió las propuestas de *Ocarina of Time* con *Majora's Mask*; trajo de vuelta al Link más candoroso con la bellísima dirección de arte de *Wind Waker* (y sus afortunados hijos de DS); atravesó el desierto de la transición con *Twilight Princess* y trató de impulsar la saga a nuevas alturas con *Skyward Sword*. Otra cosa no, pero bajo el timón de Aonuma, los *Zelda* son cualquier cosa menos predecibles.

Aunque nos da miedo que se consuma ante la multiplicación de proyectos en la que se ha embarcado: recién parida la recreación en HD de *Wind Waker*, Aonuma todavía tiene por delante el *A Link Between Worlds* de 3DS y el primer *Zelda* original de Wii U. Este último, para colmo, con la presión añadida de ser el juego que rescate a la princesa Wii U de ese Ganondorf »



Wind Waker ocupa una posición única en el canon zeldista, remitiéndonos directamente al final de Ocarina Of Time. Porque resulta que el mundo submarino que encontraremos (ojocuidao de 11 años) es el Hyrule de Nintendo 64.

» que es la irrelevancia en el mercado de sobremesa. Sí, ha sido "duro", por citar al humilde Aonuma, meterse en tres juegos a la vez. El responsable de la franquicia es uno de esos clichés con patas que también se le dan a Nintendo: un tipo con demasiada pasión por lo suyo, inseguridades neuróticas y una ética del trabajo que siempre le lleva a exigirse más y reinventar *Zelda* en cada gran proyecto, pese a que a él lo que le gustaría es dejar de hacer juegos. "Siempre hago cada juego pensando en que éste sí será el último", nos cuenta. "Sin embargo, cada vez que termino un título surgen los remordimientos, el deseo de que ojalá hubiese hecho las cosas de otra forma, y acabo teniendo ganas de meterme con otro *Zelda*. Supongo que no descansaré hasta que haga el juego perfecto, pero quizás no sea capaz de conseguirlo aunque dedique a ello toda mi vida. Sé que no podré hacer juegos para siempre, por lo que lo que de verdad me gustaría es crear algo muy cercano a esa perfección. A ser posible, en un futuro próximo, para que pueda retirarme sin remordimientos".

Aunque puede resultar extraño, que Aonuma se dedique a toquetear el pasado con *The Legend Of Zelda: Wind Waker HD* o remezclarlo con *A Link Between Worlds*, no es algo que le aleje de ese juego perfecto soñado, sino que resulta cruciales para que interprete en esas revisiones el futuro.

Cuando sucede algo inesperado, la gente siempre reacciona con cautela de primeras", contesta un diplomático Aonuma al abordar los prejuicios con los que algunas voces recibieron la presentación de *Wind Waker* en su momento. "Intento que los juegos en los que trabajo sean únicos. No solo en término de diseño, sino también de estilo. No quiero que el juego se parezca a algo ya visto. Y los cambios gráficos también sirven para modificar ideas preconcebidas, algo que puede tener mucho peso en la jugabilidad. No creo que pueda ignorarse el estilo gráfico, porque te puede llevar a ese juego único".

De hecho, los decepcionados con el bellísimo cel-shading y el cuqui Link cabezón de *Wind Waker* se estaban perdiendo un juego con una frescura y una osadía tremendas, entre islas, olas, profundidades heladas y mazmorras de colosal diseño. Un juego tan adelantado a su tiempo que hasta este año nadie volvió a tener los redaños como para convertir las aventuras marinas en epicentro de un superventas.

Aonuma no se arrepiente en absoluto de aquella decisión, y las escasas modificaciones del remake obedecen más a reparos basados en circunstancias personales del creador. "Estábamos en pleno desarrollo cuando nació mi hijo", comenta. "Justo después de ser padre, escribir el guión del Rey de los Leones Rojos, el barco parlante que lleva a Link en sus aventuras, como si yo le estuviese hablando a mi propio hijo. Pero al revisarlo me sonaba prepotente, como si obligase a Link a hacer lo que él dijese. Me arrepentí un poco y suavicé el tono »

> "Siempre que empiezo un nuevo juego lo hago pensando que será el último"



El Canon de Zelda explicado

The Legend Of Zelda tiene una continuidad más compleja que el Universo DC, pero aquí estamos nosotros para decirte cuáles de tus Links favoritos ya murieron de viejos



SKYWARD SWORD [WII]
Los últimos serán los primeros. En *Skyward Sword* el mundo todavía es joven y bello y Hyrule yace a los pies de las nubes.



THE MINISH CAP [GBA]





FOUR SWORDS [GBA]

OCARINA OF TIME [N64]
La madre del cordero: como Link se casca unos cuantos Marty McFly, resulta que el espacio-tiempo se divide y aparecen un total de tres universos paralelos (hasta ahora) tras la batalla final con Ganondorf.



UNIVERSO A
EL HÉROE ES DERROTADO



A LINK TO THE PAST [SNES]
Link fracasa y Ganondorf se hace con las piezas de la Trifuerza mientras se refugia en el Reino Sagrado, que corrompe hasta que se convierte en el Mundo de la Oscuridad. *A Link To The Past* sucede años después de que un Ganondorf en la cima del petarlo regrese a Hyrule para subyugarla.



ORACLE OF AGES/ ORACLE OF SEASONS [GBC]



LINK'S AWAKENING [GB]

THE LEGEND OF ZELDA [NES]
El juego original en realidad es una entrega crepuscular, casi posapocalíptica, con un Ganon revivido en busca de la Trifuerza.



ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK [NES]
Este universo acaba con la Trifuerza reunida por primera vez en muchos años, previniendo así el retorno de Ganon y trayendo la paz de vuelta a Hyrule. Por algo es el peor juego de la serie.



UNIVERSO B
LA ERA INFANTIL



MAJORA'S MASK [N64]
Tras derrotar a Ganondorf al final de *Ocarina Of Time*, Link vuelve a su estado infantil original donde emprende la búsqueda de Navi tras avisar a Zelda y al Rey de Hyrule de los planes de Ganondorf.



TWILIGHT PRINCESS [GC/WII]
Ganondorf, pese a estar prisionero de Hyrule, consigue la Trifuerza del Poder y la monta bien gorda... Hasta morir para siempre en la batalla final.



FOUR SWORDS ADVENTURES [GC]
¿Para siempre? ¡Ja! Ganon se reencarna y pretende resucitar al hechicero Vaati de su aprisionamiento dentro de las Cuatro Espadas. Vaati muere y Ganon acaba preso en su lugar... Para siempre, por supuesto.

UNIVERSO C
LA ERA ADULTA

THE WIND WAKER [GC]
Después de la victoria del Héroe del Tiempo, Ganondorf escapa sumiendo Hyrule en la oscuridad. Las Diosas Doradas sumen Hyrule también, pero en las profundidades del Gran Mar, congelando el tiempo en el país de la Trifuerza. Link y Zelda terminarán construyendo un nuevo Hyrule en la superficie.



PHANTOM HOURGLASS [DS]



SPIRIT TRACKS [DS]
Esta línea temporal termina con Link penetrando en el Reino Oscuro, eliminando la amenaza del Rey Demonio Malladus.





» para que fuese un personaje un poco más apacible en el remake. Así que, por ejemplo, el Rey de los Leones Rojos ha crecido como personaje gracias a este remake".

También hay otra explicación para el revisionismo en alta definición: al igual que prácticamente cada Zelda ha ofrecido una nueva interpretación del Héroe del Tiempo (todos existentes en el mismo universo, pero separados por eones) también ha obedecido a la máxima de Miyamoto de poner el hardware al servicio de los juegos. A veces sin cambiar de personaje (el Link de los dos juegos de DS es el mismo que el de *Wind Waker*, por ejemplo), pero aplicando las novedades de la tecnología nintendera a mecánicas y diseño de niveles. El problema es que los tiempos de desarrollo han ido aumentando con cada nueva consola y, como explica Aonuma, "según mejora el hardware se nos abren posibilidades que antes eran impensables. Cosas nuevas que queremos emplear en un juego nuevo para esa consola pero, por desgracia, lleva su tiempo que ese título esté ya terminado. Así que decidimos crear el remake *Wind Waker HD* porque queríamos que los jugadores pudiesen experimentar cuanto antes el potencial de Wii U".

Vamos, que Aonuma está por un lado sugiriendo que Nintendo quería ver un Zelda en su nueva consola, y rapidito (algo que tampoco debería extrañarnos: el *Twilight Princess* de Wii es la versión girada y con controles táctiles del mismo juego de Gamecube). Y, por otro, que *Wind Waker* es el ensayo general para lo que debería ser un *Zelda* en condiciones en Wii U, mientras Aonuma nos señala las ideas que ese futuro juego recogerá de las novedades del remake: "Planeamos conservar cosas como la interfaz de usuario del GamePad de Wii U, la forma en la que puedes usar el mapa como un GPS y cómo puedes apuntar intuitivamente con los controles gestuales. Todo eso irá en el próximo *Zelda*. También me gustaría poder conservar de algún modo la experiencia que supone la libertad de explorar el Gran Mar como te venga en gana, aunque no tiene por qué ser en mar abierto".

La idea queda flotando pero Aonuma se ríe cuando le preguntamos si el *Zelda U* seguirá la senda de *Wind Waker* y presentará otro cambio de estilo radical. "Nos encontramos con una cantidad horrible de problemas al dar un salto tan drástico con *Wind Waker*. Creo que para el futuro vamos a ser más cuidadosos. El día que encontremos un estilo completamente nuevo que podamos disfrutar todos, desarrolladores y público, lo haremos, iremos en busca de territorio inexplorado otra vez. Pero de momento no hemos encontrado ese estilo", añade.

Para cuando *A Link To The Past* vio la luz en Japón en 1991, Aonuma acababa de empezar su carrera en Nintendo como grafista bajo la tutela de Shigeru Miyamoto. Sus contribuciones tampoco eran nada del otro mundo: sprites para *Mario's Open Golf* y otros títulos de NES. Pero el impacto indeleble que dejaría *A Link To The Past* en el joven creador (nació en 1963) perduraría años después en su primer título como desarrllador: *Marvelous: Another Treasure Island*, un *Zelda* en prácticamente todo excepto en el nombre.

"Dado que *A Link to the Past* fue el título que hizo que me quisiese dedicar a crear juegos, es una experiencia realmente emotiva poder trabajar en su continuación", nos cuenta Aonuma mientras la conversación deriva hacia el juego de 3DS *A Link Between Worlds*. Éste es secuela directa del influyente clásico de SNES que no es que definiera la franquicia (presentando por primera vez la Espada Maestra y cimentando ese canon temporal loco y único), es que clavó todo un género. Aunque los jugadores más desmemoriados o jovencitos señalan siempre a *Ocarina of Time* como el cénit de la franquicia, los puristas de *Zelda* podemos listar miles de razones por las que *A Link to the Past* es un juego superior. Pero mejor no se las comentamos a Aonuma, que ya bastante consciente es de la presión que conlleva una secuela que lleva 22 años en marcha. "Me preocupa bastante el cómo recibirán los fans este título", admite durante la entrevista. "Lo cierto es que no empezamos a trabajar en él pensando en que estábamos haciendo una secuela, sucedió de forma natural mientras nos planteábamos las ideas que queríamos meter en el juego".

> "Hemos cambiado unas cuantas cosas en estos juegos, y la sensación de estar ante un *Zelda* distinto a los anteriores irá a más"

Tampoco deberíamos sorprendernos. En vez de aprovechar la oportunidad para jugar la carta de la nostalgia vistiendo un juego perfecto de estereoscopia y un par de mecánicas noventeras pulidas para el siglo XXI (que es, más o menos, lo que está pasando a marchas forzadas con *New Super Mario Bros.*), el título ha pasado por la doctrina Aonuma: avanzar el medio a cualquier precio, aunque sea basándote en el Santo Grial Intocable del Videojuego.

Ya ha quedado claro que la meta para la franquicia consiste en aprovecharse del hardware actual para crear espacios inéditos de juego y mecánicas innovadoras. "Se podría decir que es nuestra meta más importante", recalca. Que, en el caso de *A Link Between Worlds*, se traduce en trasladar las ventajas de una plataforma 3D a la hora de crear un título bidimensional, algo que suena a oxímoron pero que no. Aonuma insiste en una idea que ya había soltado este año, y en la que va profundizando: que quiere rehacer las convenciones de la saga. Las mazmorras, los objetos, el diseño general de la aventura, todo se va a poner en tela de juicio para reencontrar la esencia de *Zelda*: "*Wind Waker HD* y *A Link Between Worlds* permiten ver destellos de esta pretensión. Son juegos pensados para que se salgan un poco de la zona de confort de los juegos previos, algo que será mucho más evidente en el nuevo *Zelda*."

Cómo será ese juego de Wii U, cuando las propuestas de *A Link Between Worlds* rozan la herejía: las mazmorras podrán jugarse en cualquier orden mediante una tienda especial en la que adquirir los ítems únicos: «el centro no se sostiene /la anarquía reina por doquier», por citar a Yeats. O no, que

La demo de Wii U

Nintendo mostró un primer vistazo de lo que sería un *Zelda* en Wii U durante su presentación en el E3 de 2011. Sin embargo, Aonuma ha desmentido que hubiese alguna intención allí más allá de demostrar las posibilidades gráficas de la consola. Eso sí, mientras que la presentación en el SpaceWorld en el año 2000 (aquella en la que Link y Ganodorf se enfrentaban con gráficos "adultos") pilló a la gente con el pie cambiado cuando salió *Wind Waker*, no esperamos que la dirección artística del primer Zelda propio de Wii U se aparte mucho de lo que ya hemos visto en *Twilight Princess* y *Skyward Sword*.

No lograremos entender jamás qué tipo de fan de *The Legend of Zelda* pudo quejarse del estilo de *The Wind Waker*. Fans de *Final Fantasy VII*, más bien.



...GamePad de Wii U se emplea tanto como mapa como ...gestionar el equipo, características que aparecerán ...próximo *Zelda* para esta consola.

muchos olvidan que ningún Zelda se parecía al anterior excepto en los aspectos más superficiales del canon. Lo que sucede es que *A Link Between Worlds* tiene muchas ganas de innovar, pero lo hace sobre territorio sagrado, de ahí los nervios tanto de Aonuma como de los jugadores.

El equipo Zelda ya apostó bastante fuerte de salida con un Link grafiteado en las paredes que unen las dimensiones del Mundo de la Luz y el de la Oscuridad. Pero lo de darle una dimensión tan enorme a las rupias está peligrosamente cerca del rolazo contemporáneo (y del escalofrío: eso en cualquier occidental se habría convertido en microtransacciones). Aonuma se muestra reticente a explicar más y su modestia sale otra vez a relucir cuando debatimos la influencia del original versus el impacto que cree que puede tener esta secuela. "Si hablamos de tener algún tipo de influencia en los jugadores, me haría muy feliz si tuviese algún tipo de efecto positivo en ellos, sobre todo si pudiese trasladarse a su vida real, fuera de los videojuegos", dice. "Sin embargo, no es en lo que pienso cuando hago juegos. Si hablamos de ejercer alguna influencia en el medio, entonces sí, me gustaría que siguiese la tradición de la serie y estuviese a la altura de los otros juegos que la componen".

Por otro lado, se podría argumentar que si Aonuma cree que cada *Zelda* es un juego ajustado a su hardware, entonces cada *Zelda* es solo tan bueno como la consola que lo acoge en ese momento. »



10 Cosas que no sabías de The Legend Of Zelda



LA ZONA SECRETA DE A LINK TO THE PAST

Chris Houlihan ganó un concurso de Nintendo en el que se le prometía salir en un juego futuro de NES. Pues ni lo uno ni lo otro: su aparición en *ALttP* se limita a una habitación "antibugs", donde el juego te manda cuando algo va mal. ¿El concurso? Sacar una foto a un bicho elusivo del primer *Final Fantasy*. Pum.



EL SALTO QUE NO FUE

Durante el desarrollo de *Ocarina*, en Nintendo se plantearon implementar una mecánica de salto similar a la del otro 10 de la consola, *Super Mario 64*. Afortunadamente, se eliminó a favor de un autosalto que simplificaba el avance y la exploración: aventura, no plataformas.





OCARINA OF TIME CASI SE HIZO EN SUBJETIVA

Durante un tiempo todo el título se diseñó desde una perspectiva de pegatiros, excepto para el combate, donde estaba previsto cambiar al "fijar y rodear" en tercera que finalmente fue el juego final.

LINK'S AWAKENING FUE ¿CENSURADO?

Ultraviolencia la que quieras, pero que ni un jugador vea un centímetro de piel desnuda. Aunque sea la de una hipopótama que posa para un cuadro. En la versión japonesa el bicho se tapaba las ubres con una sábana, pero los yanquis quitaron tetas y sábana para no ofender a...



LINK'S AWAKENING ESTÁ BASADO EN OTRA SAGA

Hay una razón por la que *Link's Awakening* es una rareza dentro de la serie: porque es la secuela espiritiual de un oscuro juego japonés, *Kaeru no Tame ni Kane wa Naru*.



LOS MAPAS DEL PRIMER JUEGO DELETREAN Z-E-L-D-A

Bueno, éste se explica solo: si se alinean, los mapas de cinco de las mazmorras del modo Second Quest del Zelda original deletrean "Zelda".





LA FIRMA TOTAKA

El compositor Kazumi Totaka es famoso por esconder una melodía de 19 notas en los videojuegos en los que trabaja y *The Legend Of Zelda: Link's Awakening* cumplió tradición. Puede oírla si esperas en la casa de Richard durante dos minutos y 30 segundos.

LOS JUEGOS OLVIDADOS

Super Famicom tubo un satmódem llamado Satellaview, con un catálogo de juegos propios para descarga (¡en 1995!), incluyendo dos *Zelda: The Ancient Stone Tablets* y *Triforce Of The Gods*, más un remake del original.





RESÉRVAME EL VALS

Shigeru Miyamoto ha reconocido que bautizó a la Princesa Zelda en honor a Zelda Sayre Fitzgerald, la mujer de Scott Fitzgerald (el de *El Gran Gatsby*). Poco *flapper* nos parece.

LA SOMBRA DEL HÉROE ES EL LINK DE OCARINA

Gracias al librazo de Hyrule Hystoria, descubrimos un último misterio. La Sombra del Héroe, el tutor espectral de *Twilight Princes*, son los restos del Link adulto de Ocarina of Time y Majora's Mask.



Aunque criticado en su momento, Nintendo nunca perdió la fe en el estilo artístico de *Wind Waker*, que reapareció en tres juegos distintos de portátil: *The Minish Cap*, *Phantom Hourglass* and *Spirit Tracks*









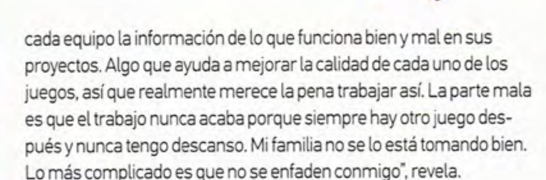
Hay muchísima presión sobre la franquicia para que resucite el interés en Wii U.

"He pasado más tiempo trabajando con Miyamoto del que pasé con mi padre, y todavía me sorprenden sus opiniones y la claridad de su perspectiva"

» Esta premisa sitúa al trío actual de títulos en una interrelación muy evidente: ahora mismo, en ambas consolas la funcionalidad base reside en tener dos pantallas. Con lo que se ve la ventaja de manejar estos tres proyectos: al cambiar entre uno y otro durante el desarrollo, el equipo podía ver que lo que en un título era una falla, en otro suponía la solución perfecta a un problema. "No puedo dar muchos detalles, pero sí nos ha pasado a menudo lo de encontrar la solución a un problema en uno de los juegos mientras trabajábamos en otro", comenta. "Si te centras demasiado en un único título, tiendes a diseñar con la mente muy cerrada y supongo que se puede decir que gestionar más de un juego amplía tu punto de vista.

La sensación de haber hecho un buen trabajo que obtengo como resultado de todo este esfuerzo me hace feliz de verdad. Además, cuando trabajas en más de un juego a la vez puedes compartir con





cada equipo la información de lo que funciona bien y mal en sus proyectos. Algo que ayuda a mejorar la calidad de cada uno de los juegos, así que realmente merece la pena trabajar así. La parte mala es que el trabajo nunca acaba porque siempre hay otro juego después y nunca tengo descanso. Mi familia no se lo está tomando bien. Lo más complicado es que no se enfaden conmigo", revela.

Suponemos que su familia estará contenta con el hecho de que Aonuma ahora solo tenga un juego por delante, aunque realmente el que quede sea el mayor desafío de su carrera. Al próximo *Zelda* de Wii U todavía le quedan casi dos años para ver la luz, en los que aplicar todo lo aprendido en una saga que se concibió para celebrar la infancia como descubrimiento y aventura.

Para Aonuma, la oportunidad de regenerar las convenciones de la serie y llevarla a una nueva era es todo el motor que requiere su pasión. "No hay límites sobre lo que es o puede ser Hyrule, excepto que es un país donde existe una princesa llamada Zelda", explica sobre la versatilidad de su universo. "Tenemos ya unos cuantos títulos en la serie, así que podemos manejar bastantes personajes y lugares de los otros juegos. Los utilizamos cuando aportan algo al conjunto, pero no tenemos ninguna regla que nos obligue a usarlos. Hasta puede que cambiemos cosas que se dan por sentadas, como que Zelda tenga que ser una princesa. Me gustaría mucho que el próximo Hyrule fuese un mundo que nadie se haya imaginado".

Sí, el ambiguo creador nos está provocando de forma deliberada: claro que ya tiene pensado cómo va a ser el primer *Zelda* nuevo en alta definición. Aunque construir el mundo es solo un paso en un largo camino, porque ahora Aonuma está cogiendo el relevo a la hora de explicarle a los nintenderos cuáles son los límites de sus máquinas, el potencial real de la extraña Wii U. Algo que admite que ha causado algún problema durante el desarrollo: "Aunque hemos tenido dificultades técnicas, pocas veces dejamos que se conviertan en impedimentos a la hora de añadir cosas a nuestros juegos. En *Skyward Sword* fue todo un desafío conseguir que los espadazos de Link se correspondiesen al 100% con los controles gestuales, y también me preocupaba saber si a los jugadores les gustaría dicha innovación. Los jugadores más entusiastas suelen tener bastante apego por los controles tradicionales, pero creo que al final mucho disfrutaron nuestra propuesta única y se dejaron llevar por ella".

Aonuma extiende sus inseguridades al resto de temas con los que intentamos desviarnos de su día a día laboral: le preguntamos qué representa *Zelda* para Nintendo y nos respondió con "No lo sé. La verdad es que nunca me he parado a pensar sobre un tema tan complicado...", hasta bordear la paranoia cuando le preguntamos por sus influencias a la hora de crear *Zelda U*: "Tal vez mi última afición reciente puede considerarse como tal, pero esa afición es secreta para todo el mundo". Se ve que es heredero de Miyamoto para todo: el creador de *Zelda* tiene prohibido por contrato desde hace décadas hablar de sus gustos. No tiene sentido seguir insistiéndole en detalles sobre una serie que se acerca a los 30 años de vida. Pero su última revelación nos pareció hermosa: tras 15 años bien como productor o director de cada juego de la franquicia, ahora que ya es el rostro de la serie incluso en los Nintendo Direct, todavía sigue mostrando una veneración desmedida por su mentor, Miyamoto: "He pasado más tiempo trabajando con él del que pasé con mi padre y, aunque ya debería ser capaz de leerle la mente, todavía me sorprenden sus opiniones y sé lo lejos que estoy de tener una perspectiva como la del señor Miyamoto. Cuando llegas a mis años, se reduce bastante el número de personas capaces de señalar tus fallos. Por eso me encantaría que él opinase para siempre sobre todos mis juegos".

The Legend Of Zelda: The Wind Waker HD ya está a la venta en Wii U, y *A Link Between Worlds* llega a finales de noviembre a 3DS.

DANZA DE DRAGONES

DRAGON AGE: INQUISITION ES LA PRIMERA EXPEDICIÓN DE BIOWARE EN EL TERRITORIO DE LA NUEVA GENERACIÓN. CAMERON LEE Y JONATHAN PERRY, PRODUCTOR Y DIRECTOR DE CINEMÁTICAS RESPECTIVAMENTE, EXPLICAN CÓMO DAR EL SALTO AL MUNDO ABIERTO Y SER MÁS AMBICIOSOS CON LA HISTORIA. HAN AYUDADO A CREAR EL JUEGO MÁS GRANDE DE BIOWARE HASTA EL MOMENTO. ¿CONSEGUIRÁN ACALLAR A SUS PEORES CRÍTICOS?

UN ESCAMOSO Y BELLAMENTE ANIMADO DRAGÓN IMPACTA CONTRA UNA MINA EN UN INMENSO DESIERTO, SE LAMENTA Y REMONTA AL INSTANTE EL VUELO. BioWare quiere devolver el golpe a sus detractores con esta tercera entrega de la saga *Dragon Age* basada en un mundo centrado en la exploración y que permite una historia más ambiciosa y extraordinaria de la que tuvieron los dos anteriores. Con una estructura inspirada un poco en el mundo abierto de *Skyrim* y gracias a una nueva aproximación a las historias llenas de dilemas morales para el jugador, el estudio canadiense está apuntando hacia la nueva generación y reconstruyendo totalmente la saga *Dragon Age*.

Sin lugar a dudas, la primera presentación de *Inquisition* parecía una respuesta directa a los detractores de *Dragon Age II*. LA segunda entrega constaba de una sola ciudad que evolucionaba constantemente y estaba separada del resto del mundo. Solo permitía manejar a un personaje humano y no era posible cambiar el equipamiento de los compañeros. *Inquisition* está compuesto de mundos abiertos con horizontes infinitos, de un abanico de razas a elegir y de un »



equipo de aliados que se puede personalizar entero. Es un juego vivo y con más energía que nunca, aunque sea ya la tercera reinvención de la franquicia.

"Pues sí, *Dragon Age II* recibió un montón de comentarios negativos, pero eso es algo bueno en cierto modo", comenta Cameron Lee muy diplomático. "Hemos tenido suerte con *Dragon Age Inquisition*, con la nueva generación y con el salto al motor Frosbite, que hemos podido emplear para reescribir nuestro estilo desde los cimientos. Todo está rehecho y recreado. Ha sido la oportunidad perfecta para coger todo el feedback de los usuarios y dar una respuesta. Muchos querían

"HEMOS PODIDO CONSTRUIR TODO DESDE LOS CIMIENTOS, ASÍ QUE TODO ESTÁ REESCRITO Y REHECHO. HA SIDO LA OPORTUNIDAD PERFECTA PARA CORRESPONDER TODO EL FEEDBACK RECIBIDO"

poder elegir razas de nuevo porque lo echaron de menos en *Dragon Age II*. Así que nos pusimos y creamos las herramientas adecuadas para volver a introducirlas y hasta meter algunas novedades. Por ejemplo, ahora se puede jugar como un Qunari, algo bastante chulo.

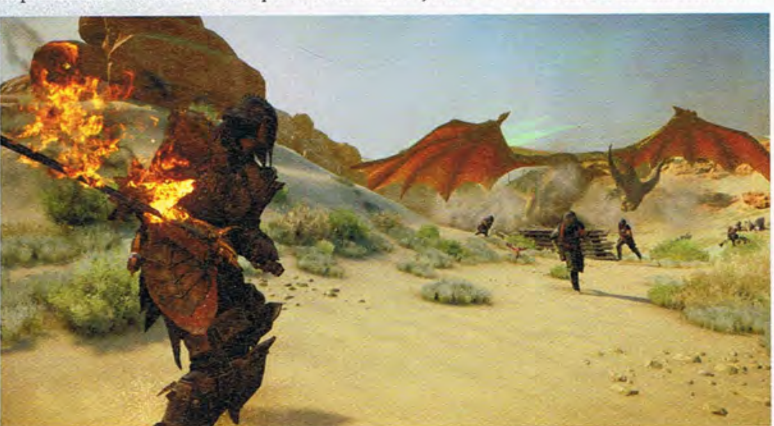
El Inquisidor, el protagonista de Inquisition, se sitúa en un territorio a medio camino entre el personaje en blanco que era el Guarda Gris de *Origins* y el mucho más perfilado campeón de Kirkwall, Hawke, que protagonizaba *Dragon Age II*. "Uno de los principios que guían nuestro trabajo ahora mismo es que Inquisition es tu juego, queremos que seas capaz de crear el personaje que te apetezca, y por eso será posible elegir raza y personalizar el aspecto del protagonista y las ropas de los aliados. El sistema de *crafting* también es más complejo, así que creo que nuestras intenciones están claras".



■ *Dragon Age* por fin será un espectáculo en consolas, todo lo contrario que sus feos y bruscos antecesores.



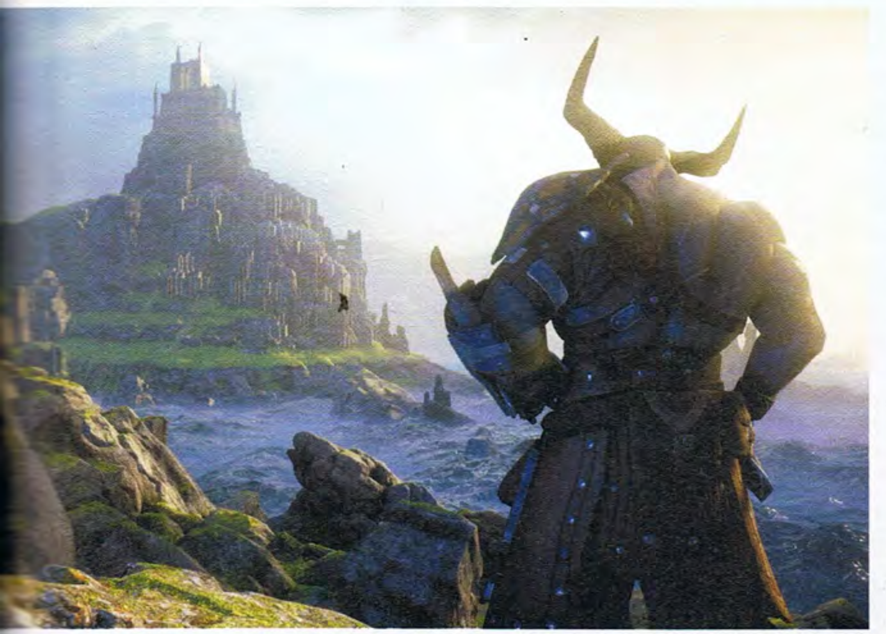
■ Esperad a ver el dragón en movimiento. La animación y cómo afecta al escenario es bastante impresionante. No tiene mucho que envidiar a un *Skyrim* de PC con texturas en alta resolución.



Se puede hasta elegir la voz del Inquisidor, algo que no ocurría con Hawke, y que casi acerca el juego al delirio de personalización de un *Saints Row*. "El Inquisidor tiene voz, vas a poder elegir un tipo concreto, algo que combinado con la elección de raza, de especialidad y de clase, con la historia y con un montón de cosas más te harán el responsable último del destino de la Inquisición y de cómo evolucionará el mundo dentro del juego. Espero que los jugadores entiendan esto así, que es 'su' juego, que pueden crear lo que les apetezca a diferencia de lo que ocurría con el personaje de Hawke". El mundo se está yendo al traste en Inquisition por razones que desconocemos. Los grandes reinos del mundo están demasiado pendientes de sus problemas como para prestarle atención a todo, por lo que el jugador, que forma parte de una fuerza autónoma y muy poderosa llamada la Inquisición, deberá llegar al fondo de todo.

Por si esta premisa no fuera ya vaga de por sí, nuestra demo tuvo lugar en una historia completamente al margen

Dragon Age II puso a Cassandra y a Varric en una situación incómoda, por lo que verles juntos de nuevo en otra historia puede ser interesante.



La capacidad para jugar como diferentes razas es ya suficiente como para pensar que algo ha cambiado con *Dragon Age: Inquisition.*

de la narración principal, que por ahora está bajo llave y que se irá desvelando poco a poco durante el año que viene. La Inquisición es una fuerza que puede cambiar el curso de la historia, da igual si toma una decisión pequeña o una importante. Por fortuna, muchas estarán representadas por algo más que una rueda de diálogos.

Pudimos ver cómo se toman estas decisiones en directo. Para empezar, los actos pesarán tanto como las palabras, y lo exponen con una demostración en la ciudad de Crestwood y sus potenciales destinos. La decisión más gorda en este caso es decidir salvar el lugar o no. Puedes elegir entre mandar hombres para proteger la ciudad, quedarte con los heridos o defender el refugio de la Inquisición. En la partida que vemos, BioWare escoge esta última opción, de modo que aunque la organización se mantendrá fuerte, morirán muchos inocentes. Varric, uno de los tres miembros de tu grupo, y que estaba genial en *Dragon Age II* (los otros compañeros son Cassandra y una maga, Vivienne), no se corta expresando su decepción por haber abandonado a esas gentes. La decisión ha sido claramente militar y se ha tomado desde la emblemática rueda de diálogos que es marca de la casa.

Con todo esto, hay muchas más decisiones que antes. En el camino hacia la guarida, vemos unos cuantos ciudadanos que están siendo atacados por arqueros y »

1 Alistair

Dragon Age tiene una réplica a George del genial serial británico *Blackadder Goes Forth: Alistair*. El personaje apareció un momento en *Dragon Age II* y sus tontas observaciones serían muy bien recibidas en *Inquisition*. Lo dejamos como rey de Ferelden en *Origins*. Y queremos que vuelva.

Posibilidades de volver **2/1**





3 Aveline

Uno de los pocos personajes de *Dragon Age* que no se podía conquistar en tanto que ya tenía su propio romance con los templarios de Kirkwall. Esperemos que las ataduras de Aveline con su ciudad no le impidan salir en *Inquisition*.

Posibilidades de volver **149/1**



Isabela 2

Tenía un pequeño papel en *Origins* y era crucial en *Dragon Age II*. Isabela es una pirata que deja bien claro que nunca se apega a nadie, ni siquiera en una relación. Es el Han Solo de la serie y nos encantaría ver con qué poder se compincha en esta nueva entrega..

Posibilidades de volver **12/1**



4 Tallis

Estrella del DLC *Mark Of The Assassin*, que era una total y absoluta bazofia, Tallis desaparece dejando un montón de asuntos por resolver y un regusto ambiguo y seguramente algo desagradable en el jugador.

Posibilidades de volver **10/1**

» Los Diez Personajes Más Buscados «

VARRIC, SÍ. MORRIGAN, TAMBIÉN...¿QUÉ PERSONAJES QUEREMOS QUE VUELVAN A APARECER EN ESTA ENTREGA?



5 Flemeth

En una de las pocas conexiones de *Dragon Age II* con *Origins*, la madre de Morrigan aparece para avisar a Hawke de los flujos de poder en el mundo. Si Morrigan tiene un papel clave en el nuevo juego, su implacable madre, que es también un dragón, no andará lejos.

Posibilidades de volver **7/1**

7 Leliana

La cantante orlesiana (que parece significar "francesa" en *Dragon Age*) Leliana sobrevive aún en la literatura expandida de *Dragon Age II*, por lo que no hay motivo alguno que la impida aparecer de nuevo en *Inquisition* para cantarnos una o dos canciones.





Merrill 9

En nuestra partida de *Dragon Age II*, no nos dio la gana aliarnos con el único personaje majo de todo el grupo, Merrill, y mostramos ser unos indeseables en lo que concierne a sus creencias. Aparecía en *Origins* y *DAII*, así que esperamos su regreso.

Posibilidades de volver **14/1**







6 Hawke

No hay motivos para que Hawke no abandone Kirkwall ahora que la ciudad es libre. O quizá nunca la deje porque está atrapado en ella. A saber. No creemos que vuelva a aparecer porque su historia está resuelta.

Posibilidades de volver **50/1**

8 Wynne

En apariencia, Wynne palma en un libro que nunca leeremos sobre el universo de la saga. Ya dentro del canon de los juegos, nunca nos gustó su actitud en la Torre Magi de *Origins* ni tener que mandarla al cuerno tan rápido.

Posibilidades de volver **10,000/1**

10 El Guarda Gris

En algún momento, el Guarda Gris, el héroe de Ferelden, que dejó embarazada a Morrigan (si lo jugaste como hombre), debe volver al arco argumental de *Dragon Age*. ¿Podría ser en *Inquisition*? A saber, pero no nos imaginamos qué aspecto tendría.

Posibilidades de volver **20/1**

» puedes elegir salvarlos, incluso si ya has dicho que abandonabas la ciudad para hacer otra cosa. Esta decisión no está ligada a elegir una respuesta en un diálogo sino que se toma actuando sin más, generando un sistema ligeramente diferente y con potencial.

Lee cree que es un nuevo paso del estudio en su forma de contar historias. "Las ruedas de diálogos siempre formarán parte de nuestro trabajo, pero necesitamos introducir todavía más a los jugadores en nuestro mundo, incidiendo mucho en cosas bellas y ostentosas, en los grandes bosques y castillos, etc. Cuando consigues un nivel de inmersión visual, luego quieres que la historia esté a la altura, permites hablar con la gente, tomar decisiones o escuchar a un compañero, aunque siempre puedes tirar para delante sin más. Es algo genial e interesante, y veréis más de esto a medida que sigáis jugando".

Cuando el jugador regresa más adelante a Crestwood, toda la ciudad ha sido destruida y Varric, apenado, hace patente su malestar al protagonista. Y sin embargo, ayudarles nunca fue algo moralmente adecuado. ¿Y si te hubieras quedado con los heridos y hubieras dejado que tomaran la guarida y destruido el pueblo? Hay diferentes elementos que sopesar, y eso sin contar la importancia de las opiniones individuales de cada aliado, que también tienen lo suyo y que eran el elemento que diferenciaba a *Dragon Age* de *Mass Effect*. Sea como fuere, Crestwood ha desaparecido y las consecuencias se harán notar a largo plazo.

Nos gustó mucho fue el marco tan cinematográfico de todo el lío. Un plano oscuro y amplio del pueblo arrasado mientras que los sentimientos de angustia de Varric se podían notar a flor de piel. El paso a esto viniendo de las inexpresivas figuras de cera que protagonizaban *Dragon Age II* es palpable y hay una convincente dimensión estética en cómo se trata unas emociones que antes estaban ausentes.



■ El Inquisidor. La rueda de diálogos es prácticamente la misma de siempre, pero los personajes ahora gesticulan.







■ *Dragon Age: Inquisition* tiene un sentido del espectáculo diferente al de sus antecesores, y eso solo puede ser bueno.

"Aunque tus acciones tienen un gran impacto en los aliados, algo que siempre hemos hecho en todos nuestros juegos, siempre te serán fieles. En el caso de Varric, era un aliado infalible para Hawke, y probablemente también lo será para muchos cuando jueguen como el Inquisidor. Normalmente, hará lo que cree correcto o lo que se le manda, pero siempre tendrá una firme opinión de lo que ocurre, y eso es algo que hemos querido mostrar en las cinemáticas: si está animado o enfadado por tus actos".

Es algo que impresiona cuando te percatas de cómo encajan ese toque cinematográfico que le han dado al juego y cómo se beneficia mucho de las animaciones y de la toma de decisiones de los jugadores. Sin embargo, los valores de producción no solo se benefician de estas características por mucho que algunas veces todo gire en torno al espectáculo, como cuando el dragón se estrella y ofrece un momento dramático más propio de *Skyrim* que de esta saga. Y lo hace en tiempo real, mientras estás quieto y pensando cómo ha pasado todo ello.

Creo que uno de los factores clave del título, y que ayudará mucho a construir esa sensación de mundo vivo, es que queremos que ocurran un montón de cosas a tu alrededor sin forzar la perspectiva del juego o hacer movimientos de cámara para que los aprecies. Buscamos crear una sensación de actividad en el mundo, estés tú por ahí o no. Cosas como que el dragón de antes se estrelle son más potentes como eventos con tu presencia. Se trata de un trabajo extra, pero creemos que merecerá la pena. Puede ser muy difícil atraer jugadores a estas cuestiones por lo que hemos tenido que trabajar mucho con los diseñadores de niveles para dirigir bien su atención", explica Perry.

Hablando del dragón, su accidente tiene lugar en un entorno desértico llamado Western Approach (aún no hay traducción al español), que no podría lucir más parecido al yermo de *Red Dead Redemption*. Es probable que cada entorno esté representado bajo un estilo concreto porque en el mapa se aprecia la fría tundra y una fea ciénaga, y también vemos otros entornos como un enorme lago en medio de una gran meseta, casi al estilo de Gran Bretaña. En la superficie de este lago se puede ver reflejada la bella luz del norte, pero también un ente demoníaco. Los edificios al fondo indican que hay algo que hallar aquí, aunque BioWare no dice ni mu (solo dice que estos entornos son medianos en comparación con otros). Parece que estás dispuestos a competir con los grandes.

Lo que está claro es que excede por mucho a sus predecesores. La filosofía de BioWare en cuanto a diseño de niveles ha sido completamente modificada para estar a la altura, tal como comenta Cameron Lee. "Nuestros juegos siempre han girado en torno a la historia, y este también lo hará. Hemos conseguido hacer una narración más amplia con *Inquisition*, una que emplea los entornos abiertos y que permite una exploración profunda, aunque »



"En el mapa, se aprecian la fría tundra y una fea ciénaga, y también vemos otros entornos como un enorme lago en medio de una gran meseta"

siempre opcional. Crear contenido para que los jugadores interactúen con el medio si les apetece es todo un reto, sobre todo si luego eso afecta a la historia principal de alguna manera o determina cómo cambia el mundo".

Esto se nota en lo grande, pero también en lo pequeño. BioWare menciona de soslayo que quemar unos barcos del lago mencionado ralentiza la llegada de refuerzos del enemigo. Aún así, se entiende mejor cómo funcionan estos elementos con las mazmorras, que son fortificaciones que el jugador puede arrebatar a otras facciones para abastecerse más adelante con ellas. Conquistarlas afecta a sus alrededores de diversas formas, pero antes de ponernos con ello, veamos mejor cómo funciona el proceso de conquista, que es una tarea que ofrece muchísimas posibilidades en sí.



En este caso, BioWare explica que han envenenado el agua de antemano y que han infiltrado sus tropas en el castro con armaduras del enemigo. Hay diferentes formas de infiltrarse en una fortaleza ocupada. La puerta principal, claro, está cerrada, pero se puede pedir a Varric que escale los muros y la abra, emplear unos túneles secretos para rodearla o, tal como nos muestra la demo, hacer que Cassandra reviente la entrada para entrar a tropel con el ejército. Hecho esto, se pelea en cada zona hasta que se conquista. El combate luce mucho más vivo que en los juegos anteriores en lo que se refiere a animaciones de personajes y hechizos, aunque aún tiene que demostrar ser tan táctico como *Origins*.

Los entornos ahora se pueden destruir: un puente de madera con un grupo de arqueros se puede tumbar con un hechizo bien dirigido, pero lo más importante es que vuelve a haber un modo táctico como en *Origins* para PC, solo que ahora también para consolas. "Queríamos coger lo mejor de los dos mundos", dice Lee mientras explica cómo han mezclado el sistema de combate de *Origins* y de su secuela. Las batallas son lo que más se ha mostrado de *Inquisition* hasta el momento, y han salido bien paradas. "La visión táctica es una ventaja y un sello de la franquicia, así que la hemos traído de vuelta. Queríamos introducirla de nuevo, reforzarla, que se sintiera más directa, que las animaciones fueran más físicas y que si estás blandiendo una espada gigante se sintiera como tal. Es algo estratégico, pero también está preparado para los jugadores que quieren meterse de cabeza al combate".

"EL COMBATE LUCE MUCHO MÁS VIVO QUE EN LOS JUEGOS ANTERIORES EN LO QUE SE REFIERE A ANIMACIONES DE PERSONAJES Y HECHIZOS, AUNQUE AÚN TIENE QUE DEMOSTRAR SER TAN TÁCTICO COMO ORIGINS"

Todo esto significa que puedes manejar a Varric y compañía desde una interfaz y con un punto de vista más elevado, pudiendo mirar con calma cómo actúa cada uno y cómo se desarrolla el enfrentamiento. Puedes elegir dónde se pone tu enano para atacar a distancia mientras colocas a Vivienne para lanzar un hechizo con daño de área y tu personaje carga contra las tropas enemigas junto con Cassandra. Hay una evidente profundidad en el sistema, pero también cosas instantáneas que hacen los combates más satisfactorios que en *Dragon Age II*. Desde luego, harán mucho bien a la franquicia.





Nos preguntamos cómo lucirá en una Xbox 360 o una PS3, porque todo esto no es de esta generación.



Tras dominar la fortaleza, puedes personalizarla a tu gusto, prepararla para determinadas cosas: para la guerra, para el comercio o para lo que sea. Su aspecto cambiará dependiendo de aquello en lo que te centres y será habitada por tus propios PNJs. Desde ese territorio, podrás emplear tus agentes para toda clase de cosas, como reconstruir un coloso para aumentar la moral o trabajar unas minas cercanas. En este sentido, los agentes se emplean como recursos. Necesitas una cifra concreta para hacer determinadas cosas, pero siempre garantizan premios a largo plazo, o incluso desbloquear nuevas partes del entorno. En el caso de la mina, por ejemplo, permite utilizar sus recursos como nuevos elementos alquímicos y abrir una nueva cueva que estaba oculta.

Y aquí está la gracia: ningún jugador podrá ver el 100% del mapa de *Dragon Age: Inquisition* en una sola partida. "No. No pueden", se mofa Lee. "Hay muchas zonas, muchas decisiones a tomar a lo largo del juego y algunas de ellas dirigirán hacia contenidos exclusivos y desecharán otros que estarán asociadas a otras decisiones distintas. Algunas cositas se pueden ir desbloqueando si te lo curras mucho y si te preocupas de ir poniendo más agentes en las fortalezas. ¿Pero ciertas zonas importantes? No, esas desde luego no".



El combate, en apariencia, es más como parecido al de *Dragon Age II* que al de *Origins*, pero el modo táctico está muy presente.







Ya no estamos en Kirkwall. De hecho, toda la ciudad de *Dragon Age II* seguramente entrará en esta captura.

Las guaridas, pues, ofrecen una profundidad jugable y un potencial como nunca nada lo había hecho en la historia de BioWare. Son entidades propias, con cierta autonomía, pero que vas determinando en el camino que te apetezca. Tus decisiones importan en ellas y Lee asegura que no habrá límite para expresarse. ¿Se podrán personalizar más aún? ¿Tendrá un modo editor? "Os contaremos más sobre esto en otra ocasión, pero os prometemos que será algo grande".

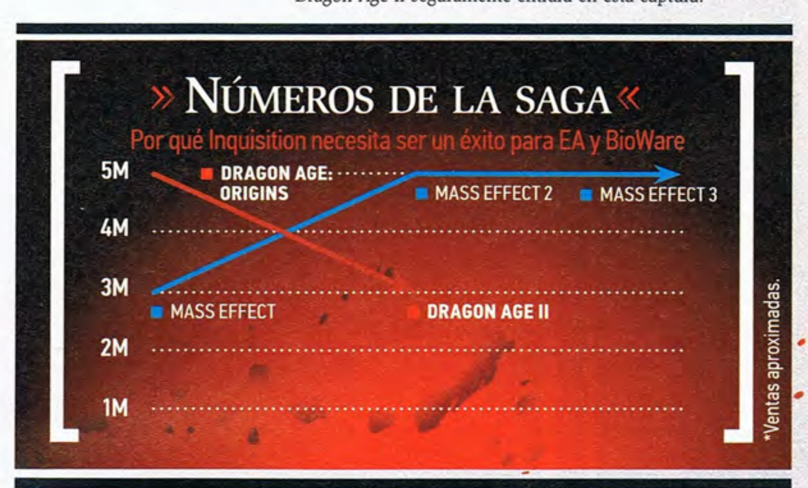
Pese a que se lanzará también en esta generación, *Dragon Age: Inquisition* apunta más bien a la siguiente. "Las diferencias se aprecian más a nivel de inmersión gráfica que en otra cosa", dice Lee. "La fidelidad de la imagen y la cantidad de personas que aparecen a la vez en pantalla será superior en la nueva generación. Dicho esto, la experiencia de juego será la misma. No queremos limitar a la gente solo porque no hayan comprado lo último en hardware, así que deseamos que haya una experiencia de juego igual. Sin duda, los que den el salto disfrutarán de mejores gráficos y una experiencia con más detalles, pero nunca se perderán nada importante de la historia ni el juego".

Todavía no sabemos cómo va a lucir en las consolas actuales. Solo hemos visto la versión de nueva generación, con su amplio mundo y su Frostbite 3 dándolo todo. *Dragon Age* no tenía reputación de juego bonito, pero parece ser que esto va a cambiar con la tercera entrega.

Inquisition luce como el tipo de secuela que cabría esperar de la nueva hornada de consolas. Es un producto que se ha desarrollado intentando superarse a sí mismo y para no ser recibido con los mismos gritos de angustia que su predecesor. Esta tercera parte ha demostrado, ya en su primer visionado serio, que BioWare quiere reinventar para mejor la saga, algo que desde luego agradecerán los fans de la alta fantasía y los mundos abiertos. El furioso debut del dragón con el que abríamos este reportaje es toda una declaración de intenciones por parte del decano estudio, que quiere enfrentarse cara a cara con *The Witcher* y *Skyrim* en una carrera por ver qué mundo abierto es mejor. En este caso, contaremos con razas y aliados con los que intentar hacer algo diferente. Y si sigues horrorizado por *Dragon Age II*, tranquilo: eso ya ha quedado atrás. Ahora solo queda esperar hasta que salga...

Dragon Age: Inquisition se lanza a finales de 2014 para PC, Xbox 360, PS3, Xbox One y PS4.









FORMATO:
Xbox One
DESARROLLADOR:
Respawn Entertainment
COMPAÑÍA:
EA
ORIGEN:
EEUU
LANZAMIENTO:
2014

TITANFALL

Un nuevo rostro de la guerra moderna

Por muy cansino que pueda ser en los juegos de tiros actuales la constante descarga de bombas, las armas brillantes y los maromos que gritan burradas, aún tiene cierto encanto ver el nacimiento de una de estas sagas. Esa combinación inseparable de espectáculo y emociones que resulta en un círculo vicioso de vida y muerte sigue presente todavía hoy en juegos como *Halo, COD* y *Battlefield,* del mismo modo que lo estuvo en Quake y Unreal hace unos años.

Incluso con una demo algo breve y confusa en el E3, *Titanfall* ha demostrado tener potencial y mucho pedigrí. Han corrido muchos ríos de tinta sobre la salida de West y Zampella de la que fue su casa, Infinity Ward, por lo que es reconfortante volver a hablar de sus talentos creativos en lugar de sus decisiones en los negocios. Como cabecillas de Respawn, se han centrado, junto con su equipo de alrededor de 70 personas (una cifra baja para un juego triple-A), en conseguir un producto que nazca de sus cualidades, es decir, los pegatiros ligeros online.

Solo hay dos cosas que necesitas saber sobre *Titanfall.* Primero, lo más evidente de todo, es que las batallas se centran en unos robots articulados de unos seis metros de altura llamados titanes. Son casi tan rápidos como la infantería de a pie, pueden girar en ángulos cerrados a toda leche y, si se les deja solos, atravesarán grupos de enemigos como si fueran plastilina.

Los titanes pueden controlarse por completo y son accesibles tras un tiempo de espera. Cuando tu armatoste de acero

personal está disponible, se puede lanzar desde el espacio al campo de batalla, consiguiendo así dar sentido al nombre del juego (y es un espectáculo cuando te impulsas para meterte dentro de él). A diferencia de otros muchos juegos de mechas, los epónimos robots de *Titanfall* no son nada lentos, sino rapidísimos (esa es la segunda cosa que necesitas saber sobre el juego). Es vertiginoso, más que Halo y probablemente más que *Call Of Duty*, y sin duda tiene mucha más movilidad. Y no solo los robots en sí mismos se mueven de esa forma, sino que hasta los soldados (que vienen a llamarse pilotos) son de pies ligeros y pueden saltar a otras alturas, hacer un doble salto, correr por muros y meterte a la vez una bala entre ceja y ceja.

Es todo un espectáculo. Incluso si sus texturas no son muy 'next-gen', *Titanfall* se mueve a tal velocidad que no importa. Ocurren tantas cosas en todo momento que no hay tiempo para admirar el paisaje. Respawn se ha concentrado en el equilibrio entre piloto

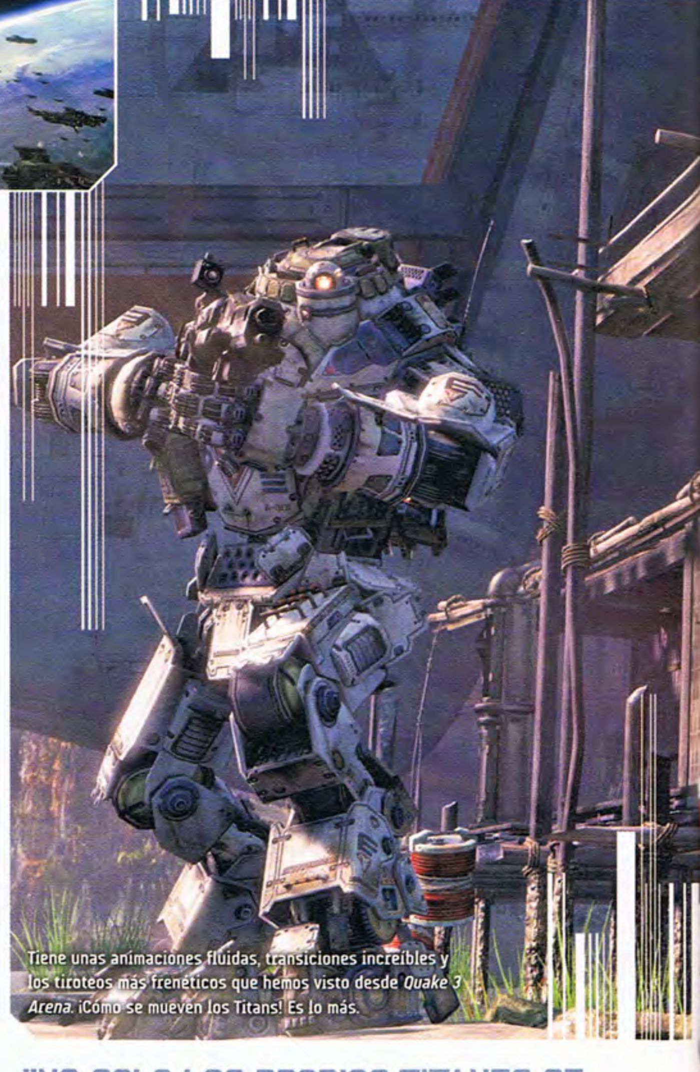


y titán, por lo que cada cual es más que capaz de tumbar al otro si es necesario.

Al causar muertes como piloto, acumulando rachas de bajas, capturando posiciones y, en general, siendo un buen soldado, el tiempo de espera para el siguiente titán se reduce. Es una diferencia con la trayectoria del estudio: ahora quieren que te mantengas vivo para conseguir puntuación y obtener tu titán para ayudar a tu equipo.

Es impresionante. Junto con el bello aspecto de Destiny, *Titanfall* es parte de una nueva estirpe de shooters online que intentan ser diferentes. Está claro que los que se muevan fuera de ellos dos solo van a encontrar soldados, explosiones y tiros, pero si eres el tipo de jugador que emplea cientos de horas en COD o *Battlefield*, entonces la aproximación abierta, el binomio propuesto y la escala de *Titanfall* pueden ser el próximo paso. O no. Lo que está claro es que la promesa de juegos multijugador que se mezclan con experiencias de un jugador, sumado al interés de las batallas titán-pilotos, sugiere que Respawn va a conseguir unos buenos ingresos. Es un juego con la palabra 'éxito' estampada en la frente.

EA ha estado persiguiendo el fenómeno de *Call Of Duty* por un tiempo, y con *Titanfall* y *Battlefield* trabajando juntos, podría estar a punto de dar un golpe de gracia bien coordinado contra la franquicia de Activision. Por supuesto, *Destiny* y Bungie también darán batalla, así que solo podemos esperar para ver quién gana el primer asalto.



Tiene unas animaciones fluidas, transiciones increíbles y los tiroteos más frenéticos que hemos visto desde *Quake 3 Arena*. ¡Cómo se mueven los Titans! Es lo más.

"NO SOLO LOS PROPIOS TITANES SE MUEVEN CON FLUIDEZ Y ESTILO, SINO QUE LOS SOLDADOS TIENEN LOS PIES LIGEROS Y PARECEN EXPERTOS EN PARKOUR"

CÓMO SE ENGENDRÓ RESPAWN



6 de noviembre, 2007

Al abandonar el frente oeste de la Segunda Guerra Mundial por un mundo contemporáneo, Infinity Ward consiguió que *Call Of Duty 4* fuera uno de los juegos más vendidos de la historia. Hoy, *Modern Warfare* es una franquicia mítica.

10 de noviembre, 2009

Infinity Ward lanza *Modern Warfare 2*, dando a conocer más tarde que era su último juego con la saga. Había muchas tensiones en alza entre el estudio y la compañía madre por los dividendos de las ventas de los juegos.



01 de marzo de 2010

Tras meses de negociar y con la posibilidad de Infinity Ward dando el salto a la independencia, el éxito de *Modern Warfare 3* coincidiría con el despido de Jason West y Vince Zampella de su propio estudio, el cual fundaron allá por 2002.

12 de abril, 2010

El LA Times publicó que West y Zampella habían encontrado su nuevo hogar en EA al fundar Respawn Entertainment. De los 105 desarrolladores que aparecen en los créditos de *Modern Warfare 2*, más de 48 se fueron con ellos.







Los pilotos se mueven como Faith en *Mirror's Edge*, y pueden saltar sobre Titans para destruirlos.

01 de junio, 2012

En el día del juicio entre Activisión y los fundadores de Infinity Ward, todo termina con un acuerdo al margen. Los detalles de esta solución no se han revelado. Infinity Ward, mientras tanto, ha estado trabajando en *Ghosts*.

10 junio de 2013

Tras tres años de espera, el juego de debut de Respawn se descubre: *Titanfall*. Es exclusivo para Microsoft y parece una mezcla de la recolección de experiencia de *Call Of Duty* con *Halo* a la que se suma la presencia de robots gigantes.



RESPAWN AL HABLA



Fairfax 'Mackey' McCandlish fue uno de los primeros desarolladores que abandonaron Infinity Ward, donde era jefe de diseño y donde colaboró en el guión de Call Of Duty: Modern Warfare 2; para reunirse con sus viejos compañeros en la recién nacida Respawn Entertainment en 2010. Lo cogimos por banda en el E3 para hablar de su debut en Xbox One.

¿Cuánto tiempo llevas trabajando en el juego? ¿Te sientes bien sacando por fin *Titanfall* a la luz?
Completamente. Llevamos tres años trabajando en él. Empezamos en mayo de 2010 con unas cuantas ideas básicas. No teníamos ni ordenadores por entonces. Poco a poco fuimos capaces de construir lo que ves hoy.

¿Qué fue lo que os motivó a escoger una sola consola como plataforma en lugar de hacerlo multi?
Queremos hacer el mejor juego posible, por lo que para ello tienes qué buscar lo que hace tu trabajo más fácil, y una forma de hacerlo era escoger una consola. Hemos estado desarrollando como punto de partida sobre el Source Engine, que es un motor para PC; y luego tuvimos que escoger una consola, y ésta es en la que nos hemos centrado.

¿Es vuestra previa relación con Xbox un factor que ha influido?
Bueno, echando la vista atrás, era obvio que teníamos una buena relación con Microsoft y estamos orgullosos de ello, por lo que con la información que teníamos, era lo más sensato.

Al construir este mundo ficticio, ¿habéis tenido libertad para crear todo lo que os apetecía?
No sé, desde los últimos años, quizá a partir de mediados de la década pasada, las películas de ci-fi empezaron a mejorar y ser mucho más entretenidas, y empecé a ver muchas cosas que nos podrían servir en los juegos que aparecían en esas películas que no eran de guerra necesariamente. Antes estábamos muy influenciados por *Salvar al Soldado Ryan* o *Black Hawk Derribado*, por lo que tiene mucho sentido que hayamos querido capturar su calidad cinematográfica. Ahora tenemos *Iron Man, Distrito 9, Transformers*... es como si fuera hora de incluir un poco de todo eso en un juego.

Entonces, alguna de esas películas es vuestra influencia visual en el juego.
No, estamos muy influenciados por lo que creemos que se podría construir de verdad o ser real. Así que diría que la mayor influencia viene de cosas reales. Salimos a la calle y buscamos referentes reales, pero esas películas tienen varias cosas muy de cine, como la forma en que se recogen balas en *Distrito 9* o el modo en que se mueve Iron Man. Ese tipo de cosas.

Algo que el juego parece compartir con *Distrito 9* es esa dirección de arte asentada en la rudeza de lo industrial. ¿Es algo que estéis buscando?
Desde luego. Parte de la base, está muy presente. Es algo que podría ser real, quiero creer, y fantástico a la vez. El nivel que estamos mostrando tiene partes del mundo que se caen debido a unas máquinas excavadoras que están trabajando para extraer combustible y que están destruyéndolo. Son cosas reales, pero a gran escala, como un grandísimo lienzo que nunca podrías pintar en un mundo realista.

¿Puedes hablarnos de cómo Respawn ha construido ese mundo desde el principio hasta su punto actual?
Tenemos un equipo muy creativo y todos hemos aportado diferentes cosas que nos gustan. Es un desafío, pues, encontrar una forma de hacer una historia fantástica pero accesible, que todos los personajes sean reales, con problemas reales y que hablan de forma creíble. No son los típicos maromos con armas enormes y en el espacio.

¿Cómo habéis forjado esta dirección artística tan distintiva?
En lo visual, es evidente que hemos intentado hacer que los aparatos parezcan ya inventados, y solo introducimos un elemento de ciencia ficción cuando lo necesitamos para la jugabilidad, por lo que todo es real en un primer momento pero luego se recubre con una capa de "todo es posible' cuando debemos hacerlo. Es un jarrón de galletas prohibido: si lo abres, se desata la Caja de Pandora de lo ficticio y ya no hay vuelta atrás.

Nos intriga mucho cómo estáis equilibrando estos robots bípedos con los soldados de a pie. ¿Es un reto que os esté costando superar?
Ese ha sido con toda seguridad el reto número uno que hemos tenido que resolver en el juego. Hemos pasado por muchas combinaciones, algunas más centradas en los titanes, otras que giraban más en torno a los pilotos para intentar saber qué tipos de mapas necesitan los titanes y cuál los solados. ¿Cómo combinar los dos tipos de mapas que necesita y cómo hacerlo sin que se note que son muy para uno o para el otro? Resolver eso ha sido increíble, un reto único. El resultado es todo un logro.

Cuando los desarrolladores meten vehículos en los juegos, suelen pensar en el espectáculo, no en el equilibrio.
Cierto.

¿Lo habéis tenido muy en cuenta en vuestra idea de los vehículos?
Somos una compañía muy centrada en los shooters de infantería. Era muy importante para nosotros encontrar una forma de cambiar la infantería de un modo que nunca se hubiera hecho antes, por lo que hacer algo asimétrico con unos personajes más pequeños y otros más grandes hace que sea un juego muy intenso y de infantería con un giro que no se había visto nunca.

Y la escala de los mapas, ¿se mantiene a lo largo del juego o tenéis algunos más centrados en los soldados y otros más de vehículos?
Tenemos variedad. Todo el mundo en el estudio tiene mapas favoritos diferentes, ya sabes, y algunos prefieren jugar más como titán y otros como pilotos. Es algo genial, tienes una buena variedad a medida que sigues jugando. Es algo que me entusiasma y me muero de ganas de mostrar más mapas, porque si has visto un tráiler solo has visto una parte de la ciudad, y eso ya tiene un montón de posibilidades. Lo miras y en cuanto te acostumbras a su variedad, lo ves todo de forma diferente. Ves las paredes como pasarelas.

Cuando te sumerges en un mapa más grande, digámoslo así, ¿tienes que pensar en el juego como algo diferente a cuando lo haces en uno pequeño?
Sí, completamente. Probablemente emplees equipo diferente en cada uno.

¿Hay una especie de reinvención del sistema de clases entonces?
En un sentido más extremo, es una evolución de la perspectiva de los shooters. Todo el mundo está acostumbrado a reaparecer, tirar para delante y encontrarse gente como ellos. Es algo único salir y encontrarse con otras cuestiones o verse en contextos y en combates que no podías imaginar hasta que estás en ellos. Y entonces, intentas pensar cómo salir o resolver esa situación, y quizás tú eres el titán y todo. ¿Qué haces contra tres pilotos muy ágiles? Queremos que haya situaciones en las que los jugadores que no son tan buenos tengan alguna oportunidad también y evitar las típicas renuncias y frases tipo 'Este juego no es para mí, no puedo jugarlo bien'. Es algo que escuchas demasiado cuando estás desarrollando un juego de disparos.

Queríamos que todo el mundo fuera capaz de divertirse y en parte eso ocurre gracias a la dinámica de ratón y gato que hemos creado, donde incluso si no eres el mejor jugador pero te encuentras con uno que es realmente bueno, tú puedas ser el que persigue y no el perseguido. Y eso es algo muy interesante. He estado jugando con mucha gente de la oficina, algunos de los cuales no son los más duchos en el juego, y cuando están en los titanes y yo soy un soldado de a pie, alguna vez han pasado por encima de mí sin problemas. O al revés, algunas veces estás luchando piloto contra piloto, oyes que se acercan unas pisadas metálicas y de pronto un titán nos ha atropellado a ambos. Puede pasar de todo.

No hay dudas, pues, de que el titán será una ventaja táctica siempre.
Lo bueno de estar dentro de un titán es que sabes que no vas a morir sin más. No te van a matar por la espalda sin que te enteres. Tienes la oportunidad de eyectar tu asiento para salir del titán, por lo que es como una segunda piel. En cierto modo...No sé si jugaste mucho a *Bomberman* en sus días, pero podías romper el huevo y subirte al dinosaurio, sabías que podían darte una vez y continuar. Es una influencia de la vieja escuela, como nos pasa con *Metal Slug*, o *Master Blaster*...



El nombre es tan representativo como tonto. 'Titanfall' no significa nada, pero suena muy bien.

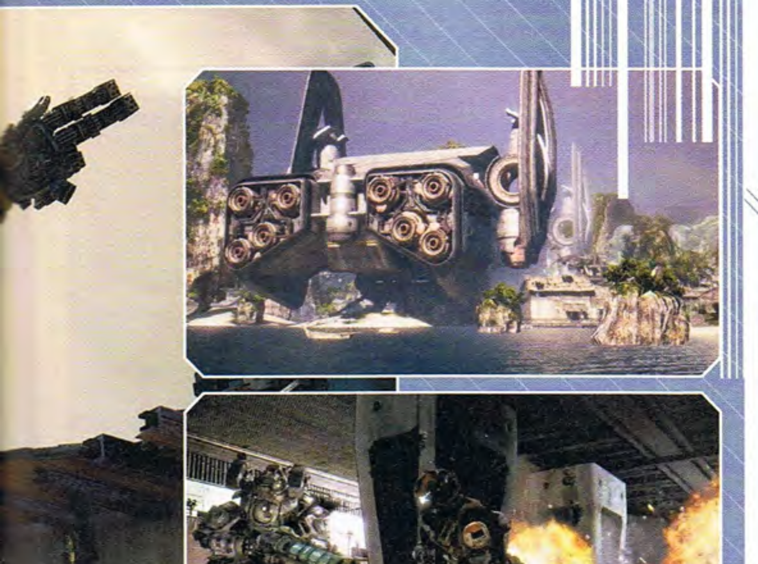


"ERA IMPORTANTE PARA NOSOTROS ENCONTRAR UNA FORMA DE CAMBIAR LA INFANTERÍA PARA QUE NO SE PARECIERA A NADA HECHO ANTES"

Algo que también resulta muy atractivo es la habilidad de los soldados para correr por muros. ¿Qué implica esto en el diseño de niveles?
Ya sabes, no solo es un reto para los diseñadores, sino también lo es para los artistas porque tienes que hacer sugerente algo que en principio es aburrido y plano. Y lo mismo pasa con el equilibrio entre lo bien que luce y lo bien que se maneja, porque correr por muros exige superficies planas inclinadas en ángulos rectos. Eso queda muy feo para el ojo, por lo que si te fijas en el nivel de la demo, hay un montón de superficies de todo tipo por la que te apecerá correr. Eso demuestra las horas de trabajo y los esfuerzos por pulir el juego que hemos echado para que sea un título atractivo gráficamente.

¿Hay alguna influencia de *Mirror's Edge* en todo esto, verdad?
Mirror's Edge y *Brink*, hay muchos juegos que han explorado lo de correr por la pared. Somos los primeros en ponerlo en un deathmatch multijugador y mezclándolo con robots.

¿Cómo se unen el modo para un jugador y el multijugador?
Es algo novedoso y que lo mismo no se entiende bien. Hay elementos para un jugador y los estamos fusionando con el multijugador. Lo que ves es lo que hay. No estamos haciendo un modo campaña tradicional para un jugador. Otro modo de pensar en esto es viendo que antes teníamos un equipo que hacía el multi y otro el modo campaña, con algo de feedback porque siempre faltaba algo en el modo para un jugador. Este juego está tomando un camino diferente: está cogiendo ambas partes y haciéndolas una. Este juego es un todo indivisible.





El pedigrí del juego está claro. El núcleo pensante de Infinity Ward y un buen equipo compuesto con mimo.

¿Cómo ha cambiado vuestra aproximación al diseño de niveles ahora que llega la nueva generación?
Una de las cosas con las que la nueva generación ha ayudado un montón, ahora que los ordenadores se están haciendo más potentes, es en el tamaño de los entornos y de las batallas. Tal como estos niveles que hemos hechos, necesitan mucho más trabajo y más capacidad que en la generación anterior.

¿Puedes hablarnos del funcionamiento de Respawn como estudio? ¿Os consideráis independientes?
Es difícil definir ahora mismo qué significa eso. Somos jugadores antes que nada. Sabemos qué nos gusta jugar y también qué nos gusta hacer. Quizá no sea muy obvio, pero las decisiones que hacemos en este juego son las que creemos que harán nuestro juego más divertido para todo el mundo. No son decisiones centradas en grupos de test ni nada así. Son los cambios que creemos que necesita hacer el género.

Es un mercado muy competitivo desde hace unos años. ¿Qué es lo que crees que hará a *Titanfall* destacar sobre el resto de shooters?
Lo que es auténticamente genuino sobre este juego es que es asimétrico pero que existe un equilibrio en el combate entre pilotos y titanes. Es como un campo de batalla dentro de otro campo de batalla; es la fusión de dos planteamientos dentro mapas que crecen y decrecen como si fueran *Alicia en el País de las Maravillas*. Cuando eres pequeños, caminas por pasillos. Cuando eres grande, arrasas con todo. Es algo único.

REAPARECES EN...

5

Por muy bonitas que parezcan estas imágenes, en movimiento *Titanfall* tiene un control apurado y un jugabilidad ligera que hace pensar que hubieran rescatado su *Call Of Duty: Modern Warfare*. Si tenemos en cuenta la historia de Respawn Entertainment, es bastante sencillo comprender por qué el equipo se ha concentrado en lo que sabe hacer mejor y le ha sumado algo genial: el binomio mecha-piloto.

4

Como juego centrado en el multijugador, está obviando la campaña para un jugador tradicional al emplear las capacidades en la nube de Xbox One. La IA estará presente en todas las batallas y, esto en teoría, se utilizará computación en la nube para garantizar un extra de potencia y que no sean bots que caen como moscas sino que reaccionen de forma más creíble y realista que nunca.

3

Ya sea a pie o sobre un titán, el juego se percibe muy fluido. La jugabilidad es rápida, furiosa y los robots son muy diferentes a otros ya vistos. Estas máquinas son ágiles armas de matar a pesar de su tamaño, una extensión del cuerpo del piloto. Incluso en metraje temprano, queda claro que ambas formas de combate tendrán sus ventajas y sus desventajas. Aún así, ir a lomos de un robot hace que te sientas poderoso.

2

Titanfall tiene estilo. Cada jugador está equipado con un jetpack, que es útil para buscar posiciones de ventaja, para hacer un poco de parkour y, sobre todo, para alcanzar tu titan mientras cae desde el espacio y aterrizar en el suelo sintiendo su metal pesado bajo tus botas y rodeándote. *Titanfall* luce lleno de energía y conquista una forma de moverse que no hemos visto desde *Mirror's Edge*.

1

Los vídeos más tempranos demuestran lo que un equipo con experiencia puede conseguir si tiene un buen presupuesto detrás y se toma en serio la nueva generación. Las naves aparecen en el cosmos, los gigantescos titanes combaten en las calles y las tropas de a pie intercambian disparos en tejados opuestos. Es frenético, le echa un par a todo y probablemente sea el juego que consiga vender Xbox One.



JUEGOS QUE HAN MARCADO ESTA GENERACIÓN

Acaba otro ciclo de consolas, llega el momento de echar la vista atrás. La época marcada por PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS y derivados ha estado poblada de buenos juegos y de cambios en el mastodóntico modelo industrial, que permanecía prácticamente inamovible desde la era de la primera Playstation. Festejamos ese cambio con esta lista, que ni está completa, ni está ordenada ni es definitiva. Son, simplemente, algunos de nuestros juegos favoritos de la generación que muere.

50 THE LAST OF US

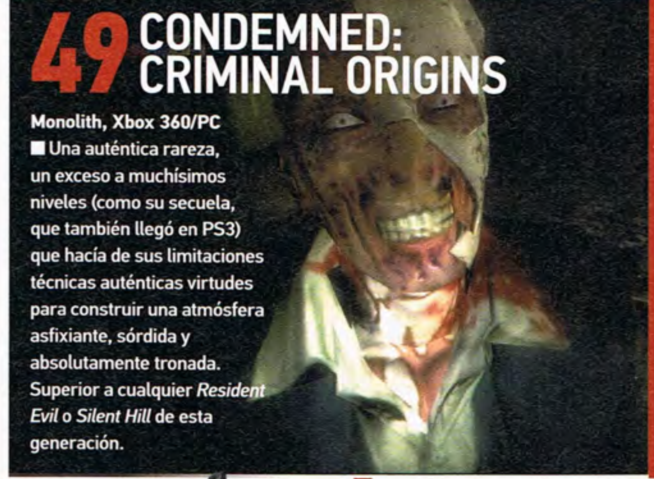
Naughty Dog, PlayStation 3

■ A la espera de que el estruendo de la explosión *Beyond: Dos Almas* se asiente un poco, y superado el dañino *hype* que ha rodeado a *Bioshock Infinite*, *The Last of Us* puede calificarse, junto a *GTA V* (que tiene más de fenómeno de masas que de estricto videojuego) como el último gran *blockbuster* de esta generación. Su cuidado guión y su pulidísimo sistema de juego no llegan a estar por encima de los mejores momentos de los *Uncharted*, pero sigue siendo un ejemplo de libro de extraordinario producto *mainstream*.



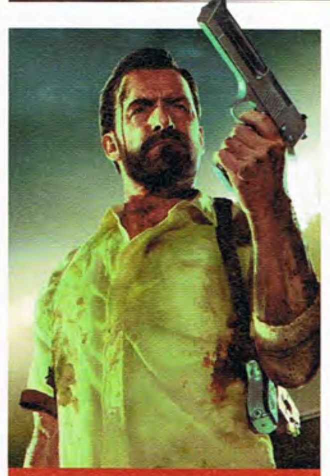


49 CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS



Monolith, Xbox 360/PC

■ Una auténtica rareza, un exceso a muchísimos niveles (como su secuela, que también llegó en PS3) que hacía de sus limitaciones técnicas auténticas virtudes para construir una atmósfera asfixiante, sórdida y absolutamente tronada. Superior a cualquier *Resident Evil* o *Silent Hill* de esta generación.



48 MAX PAYNE 3

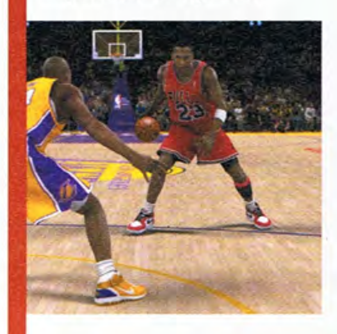
Rockstar Vancouver, PlayStation 3/Xbox 360/PC

■ De acuerdo, esencialmente es solo un pegatiros en tercera persona, pero su sistema de disparo, coberturas y cámaras lentas está tan pulido que hace al juego sea prácticamente inagotable a pesar sus niveles lineales y su estructura de sota, caballo y rey. Pierde la metaficción de las entregas de Remedy, pero mantiene el tono de *noir* serio, adulto y politoxicómano.

47 NBA 2K11

2K Games, X360, PS3, PC

■ El modo Mi Jugador -crear a tu propio Jordan- nació en *NBA 2K10*, pero fue en esta entrega donde cambió para siempre la faz de los juegos de deporte, haciendo un cruce de géneros inaudito: se convirtió en un rolazo, en un *Mass Effect* light donde cada partido tenía misiones, había búsquedas vitales y hasta escenas de diálogo al enfrentarse a la prensa tras cada partido, junto a deportivas +5 a Invocación de Machacar Aro. Si a eso le sumamos los desafíos Jordan y una base impecable, cuesta no incluir un deportivo anual en lo mejor de este lustro y medio.





46 NIER

Cavia, PlayStation 3/Xbox 360

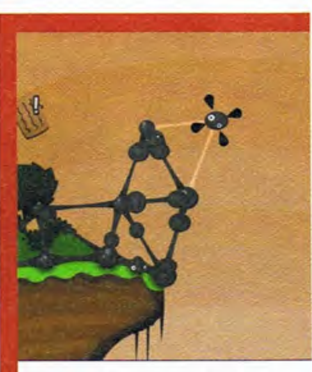
■ ***Nier*** **es un RPG de bajo presupuesto, sí, pero su historia llega al alma y con un final oculto que debe pasar a la historia de este medio.**

45 ROCK BAND

Harmonix, PlayStation 3/Xbox 360

■ El mejor de los culpables de la ya extinta fiebre por los juegos musicales fue este do de pecho de Harmonix que incluyó varios instrumentos. Esta generación ha sido la de los periféricos que ocupan medio salón (español), pero Rock Band no se queda ahí: en los niveles más difíciles es una experiencia de mímica tan compleja como tocar un instrumento real... e igual de divertido.





44 WORLD OF GOO

2D Boy, multi

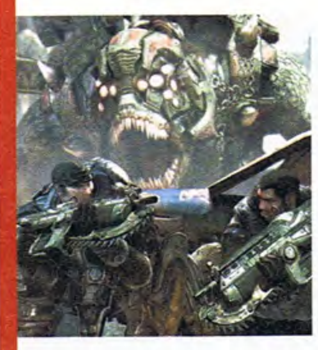
■ El apogeo indi empezó aquí: *Braid* pudo ser mejor, pero esta gente demostró al resto de creadores algo impensable hasta la fecha: que se podía hacer un juego arty, bonico, ligero, caserito, y vivir (bien) de ello. También hay que mencionarlo por otro hito: todo lo relativo a los *Humble Indie Bundle* y el "paga lo que quieras" empezó con *World of Goo*. Y aquí estamos hoy.



43 BIOSHOCK

2K Marin, Multi

■ Si el videojuego es, en parte, la posibilidad de visitar mundos imposibles, *Bioshock* tiene un nombre con letras de oro por Rapture, el mejor personaje con diferencia de todo el juego. La ciudad submarina suspendida en el momento de su propio fracaso era un lugar tan poderoso que fagocitaba un pegatiros endeble.



42 GEARS OF WAR 2

Epic Games, Xbox 360

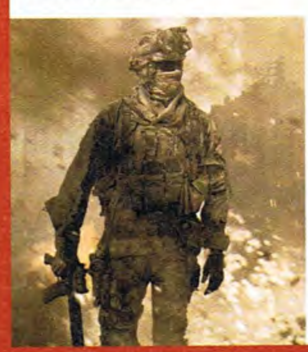
■ No hay un título de tiros en esta generación con la diversidad, el diseño de escenarios y el triunfo de la mecánica que muestra la segunda parte de *Mostrencos Cabreados*. Aquí los COGs se enfrentan a un recital de diseño, la obra maestra de una Epic que siempre tuvo enfrente a *Quake* y que solo igualaría a la joya de Carmack con su segunda saga de tiros. Además, en una fase le abres un nuevo culo a un gusano gigante.

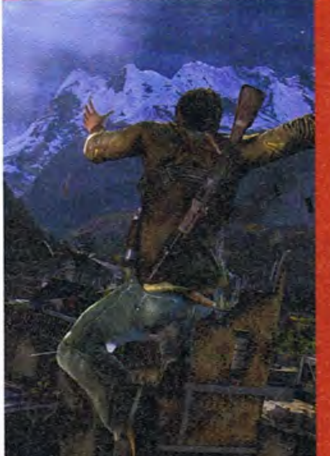


41 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Infinity Ward, Multi

■ Aunque la saga *Call of Duty* sea a día de hoy símbolo de casi todo lo malo de esta industria y se haya convertido en un producto regurgitado año a año para las masas descerebradas, su primera entrega en esta generación fue sorprendente, trasladaba el ritmo del cine de acción a su historia y revolucionó la manera en que se juega online a los shooters y a la consola para siempre.





40 UNCHARTED 2

Naughty Dog, PlayStation 3

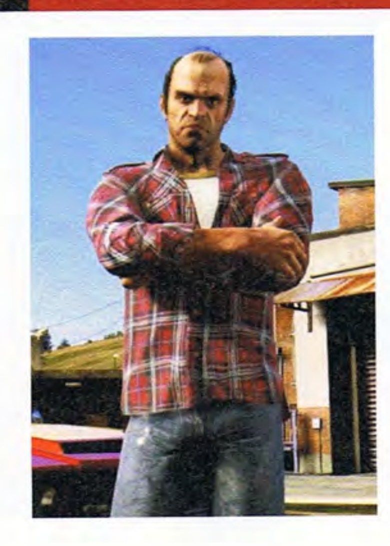
■ **Pocos estudios pueden colar dos juegos en esta lista, pero si uno debe hacerlo, que sea Naughty Dog. Sin duda, esta generación ha sido suya en gran parte, incluso si solo han trabajado en una saga y un juego diferente para una sola consola.** ***Uncharted 2*** **demostró que existen los blockbusters para consolas, que PlayStation 3 tenía un potencial asombroso y que se puede ser divertido sin innovar: solo hace falta crear personajes carismáticos, escenas inolvidables (ese tren en Nepal) y conseguir que el ritmo que no pare.**



39 GTA V

Rockstar North, PlayStation 3/Xbox 360

■ Pues sí, pese a ser uno de los candidatos más recientes de esta lista, no nos cabe la menor duda de que es uno de los juegos que marcan y cierran esta generación de juegos. Su tamaño, lo divertido y estrafalario de sus personajes y su visión de la vida americana... Es un juego fantástico incluso cuando es evidente que ha cedido en su rebeldía y su estudio puede ser considerado ya una vieja estrella del rock.





38 LEFT 4 DEAD

Valve, PC/Xbox 360

■ Solo Valve es capaz de coger un tema tan trillado como el de los zombis y sacarse de la manga un juego de tiros soberbio, con un ritmo imposible, que fue una experiencia cooperativa insuperable en su momento y que fuera tan divertido y exigente como largo y rejugable. En fin: Valve.

37 STREET FIGHTER IV

Capcom, Multi

■ Yoshinori Ono estuvo dando la matraca en una Capcom que huía de sus viejas franquicias y despedía a sus mejores hasta que le dejaron revivir *Street Fighter*. Y con él la lucha versus y el sentido de la maravilla de los cinco duros y aquel primer Hadouken. *IV* es un canto de amor al pescozón bruto y *Super Street Fighter IV Arcade* su mejor versión.





36 THE WORLD ENDS WITH YOU

Square-Enix, Nintendo DS

■ El mayor hallazgo del rolazo portátil vino de la mano de un puñado de tipos de Square que demostraron que si la japonesa tiene problemas es porque insiste en la serie que no es. Esta gloria bipantalla deudora de *Megaten* y las revistas de moda es indispensable en cualquier juegoteca.



35 DEAD RISING

Capcom Production Studio 1, Xbox 360

■ Uno de los mejores exclusivos de la primera tanda de títulos de Xbox 360 y aún hoy el más puro y exigente juego de la franquicia, aunque significativamente no el más popular. Tomando como punto de partida la el *Zombi* romeriano, el juego tiene muertes pseudo-permanentes, una dificultad delirante, un planteamiento old-school y un montón de injusticias de las que hacen lanzar el mando contra la televisión. Nos encanta.



34 OSU! TATAKAE! OUENDAN

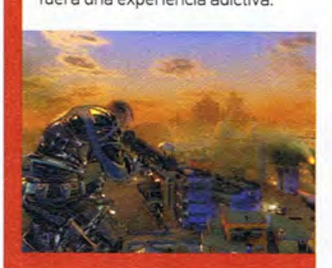
iNiS, Nintendo DS

■ Para ser un juego que no ha llegado a España, y que muchos jugaron por mecanismos poco legítimos, Ouendan fue toda una revolución que no solo era imposible de abandonar ni por un minuto sino que demostró que los controles táctiles servían para algo más que para entretener a las yayas.

33 CRACKDOWN

Realtime Worlds, 360

■ Otra de las maravillas exclusivas para 360 de los llorados primeros tiempos de la consola. Un *GTA* en clave superheroica que se adelantó a la temática de *Infamous* o *Prototype* y que consiguió, gracias a su sencillo pero estudiadísimo sistema de mejoras, hacer que buscar orbes de luz por los tejados fuera una experiencia adictiva.





32 MIRROR'S EDGE

DICE, PS3/360/PC

■ "El mejor juego que no jugó ni dios". *Mirror's Edge* plantea una propuesta distinta, de violencia reducida al mínimo, estrés vertiginoso, parkour de buen desayuno, heroína carismática y entorno colorista en los tiempos en los que todo era marrón. La próxima vez que le echéis la culpa de lo que sea a EA, recordad que ni este ni *Dead Space* vendieron nada. Menos mal que *DICE* se ha ganado la secuela a base de tiros.



31 THE WALKING DEAD

Telltale Games, PC/Mac/360/PS3/Vita/iOS/Ouya

■ No somos muy amigos por aquí de los juegos que ponen todo su peso en la narrativa, pero *The Walking Dead* lo hace con una madurez, una sensibilidad y una confianza en su estructura episódica que hasta a nosotros nos cautiva.

30 LOLLIPOP CHAINSAW

Grasshoper Interactive, PlayStation 3/Xbox 360

■ Suda51 ha conseguido que su nombre esté ligado a un estilo de hacer juegos, es una especie de Tarantino del medio (salvando las diferencias) y debemos decir que, aunque tiene juegos geniales y llenos de personalidad, los pompones y la motosierra de Juliet pueden con nosotros. Esa inocencia revestida de furia vaginal y de sangre y casquería al ritmo de la mejor banda sonora en mucho tiempo no puede pasar desapercibida en esta lista.

29 FEZ

Polytron, Xbox 360/PC

■ Dejando de lado la peculiar personalidad de su máximo responsable, Phil Fish, *Fez* es todo un monumento a la programación independiente bien entendida: atención psicótica al detalle, grafismo opuesto a lo que ofrece el *mainstream* y exigencia de pensamiento lateral por arrobas.



28 SKYRIM

Bethesda, PC/ PlayStation 3/Xbox 360

■ *Skyrim* es un juego en el que echar horas observarndo la belleza de su mundo. Sí, introdujo dragones, gráficos y humanos creíbles, muchas correcciones de niveles y habilidades y abrazó más a la comunidad modder, pero, al final, es la exploración de ríos, cuevas y montes lo que más cuenta.



27 JEANNE D'ARC

Level 5, PSP

■ Aunque es casi imposible de encontrar en tiendas, este SRPG debe estar presente en esta lista no solo porque su historia es tremendamente inesperada y sabe reinventar, a su gusto, la leyenda de Juana de Arco, sino porque en una consola donde existen *Final Fantasy Tactics*, *Tactics Ogre* y *Disgaea*, es muy difícil destacar en tal género. Pues *Jeanne D'Arc* es posiblemente mejor que todos ellos, más colorista y una prueba de que PSP lo valía.

26 VALKYRIA CHRONICLES

SEGA, PlayStation 3

■ Ahora que la gente babea con *Fire Emblem* y *XCOM*, conviene recordar que al principio de la generación tuvimos un SRPG con "permamuerte", bellísimo cel-shading e intensidad dramática subida al 11. *Valkyria Chronicles*, encima, se sostenía sobre un sistema de turnos más difícil de derrotar que cualquiera de sus tanques. SEGA decidió llevarse la saga a PSP y ahí murieron las esperanzas y el amor de una generación.





25 BATMAN 'ARKHAM'

Rocksteady Studios, PS3/360/PC/Mac/WiiU

■ Los dos juegos de Batman desarrollados por Rocksteady crearon escuela estética y mecánica, pero ninguno de sus imitadores supo darle un sentido tan justificado como aquí: convertir al jugador no solo en un luchador enmascarado implacable y contundente, sino en el mejor detective del mundo. Abundante *fan service* que nos zampamos encantados y revitalización total para un héroe de larga carrera en la industria.



24 XCOM: ENEMY UNKNOWN

Firaxis, multi

■ Firaxis cogió un juego venerado de PC y lo transformó en una maravillosa aventura de ciencia-ficción, que se miró al espejo de los pegatiros para reinventar los turnos para siempre. Una delicia que se juega como un título deportivo: donde cada pantalla es un reto y hay que ganar la Champions a cada maldito y tenso turno.

21 SLEEPING DOGS

United Front Games, PlayStation 3/Xbox 360/PC

■ Activision decidió que no habría más *True Crime* y se les escurrió entre los dedos el mejor *GTA* de chinos que dan leña de toda la historia. Violencia sequísima, protagonista carismático y el homenaje a todo el cine hongkonés condensado entre el juego principal y sus DLCs convierten a *Sleeping Dogs* en la cosa más bonita y cazurra que nos hemos echado al coleto, el campeón de los mundos abiertos de bajos fondos por encima de *The Saboteur.*





23 DEAD SPACE

EA Redwood Shores, Xbox 360/PS3

■ Cuando *Dead Space* aún quería dar miedo y no había sufrido la deriva hacia la acción de sus secuelas, lo cierto es que daba mucho miedo. Entre escalofriantes divagaciones sobre la Nueva Carne del espacio exterior y un concepto de mecánica que usaba el gore para construir un refinado sistema de disparo, *Dead Space* demostró que los videojuegos, si quieren, pueden seguir siendo incómodos y terroríficos.



20 THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

CD Projekt, PC/Xbox 360

■ Por mucho que nos guste esta segunda parte llena de momentos gloriosos y bestias geniales, no podemos dejar de pensar en lo que se nos viene encima. La tercera parte de esta saga va a coronar, no nos cabe la menor duda, a este estudio; y por eso, entre otras muchas cosas, no obviamos de dónde procede esa genialidad.



18 WIPEOUT HD

SCE Studio Liverpool, PlayStation 3

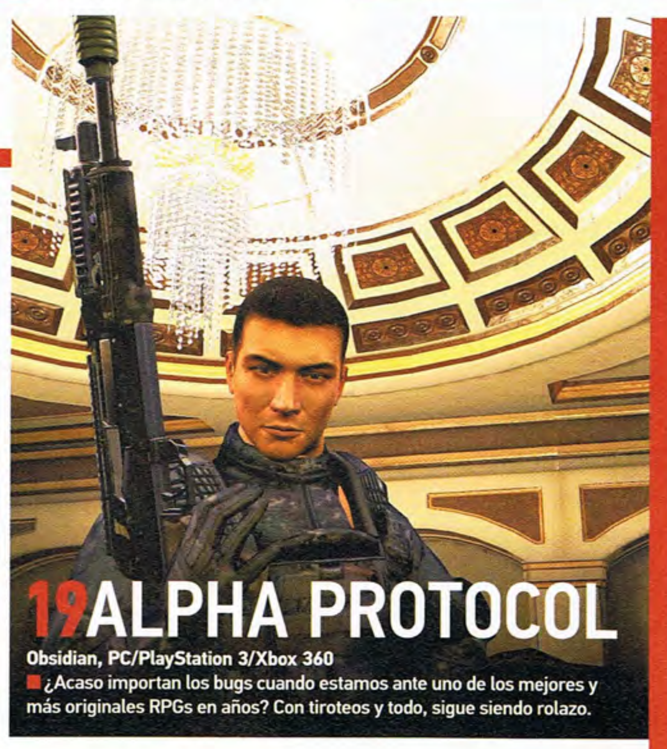
■ Pocas veces una consola ha tenido una demo técnica mejor que esta: cuando el catálogo de PS3 aún no era nada del otro mundo, este descargable brillaba con unos diseños futuristas que quitaban el aliento y una sensación de velocidad literalmente sin parangón hasta ese momento. Sigue siendo el mejor *Wipeout*. Y eso es mucho, mucho decir.



22 SAINTS ROW THE THIRD

Volition, Xbox 360/PS3/PC

■ Después de un par de entregas con ideas brillantes pero que no conseguían dejar atrás el lastre de ser meros clónicos de *GTA*, *Saints Row* se suelta la melena con un *sandbox* donde todo (y «todo» supera la imaginación más salvaje del jugador con más callo) está permitido. Las convenciones del género quedan demolidas y reformuladas con este juego... y con la también soberbia cuarta parte.



19 ALPHA PROTOCOL

Obsidian, PC/PlayStation 3/Xbox 360

■ ¿Acaso importan los bugs cuando estamos ante uno de los mejores y más originales RPGs en años? Con tiroteos y todo, sigue siendo rolazo.



17 SUPER HEXAGON

Terry Cavanagh, PC/móvil

■ El Tetris de nuestros tiempos, aunque quizá no tan famoso como se merece. Este laberíntico juego es un ejemplo de cómo gráficos y mecánica, aún reducidos a su mínima expresión, pueden ser tan adictivos como una superproducción de millones. La capacidad de su autor para transmitir ritmo y su endiablada dificultad lo han hecho el acompañante perfecto de los ratos muertos y un juego han acabado.



16 BULLETSTORM
People Can Fly, PlayStation 3/Xbox 360/PC

El sucesor en clave pachanguera del nunca olvidado *Black* de Criterion: un juego de base arcade camuflado de pegatiros al uso donde las puntuaciones y el estilo priman por encima de la historia o cualquier otra modernez. Muchos le echaron en cara ser demasiado simple y lineal, lo que demuestra de modo fehaciente que, a estas alturas, mucha gente aún no ha entendido nada. Pero nada.



15 HOTLINE MIAMI
Denaton Games, PC/Mac/Linux/PS3/Vita

Uno de los indies imprescindibles de los últimos tiempos, polémico, extremo, salvaje y sinvergonzón. Con una estética pixelada y un audio de *sintes* maleducados que no hacen sino acentuar un salvajismo ochentero propio de película de justicieros urbanos de la Canon, su argumento perverso y retorcido y su mecánica exigente y precisa promete continuidad en una secuela que ya ha soliviantado a algún otro blogger. Suda51, aprende: estos son los auténticos punks de los videojuegos.



14 JUST CAUSE 2
Avalanche, 360/PS3/PC

Un *sandbox* a menudo mirado con desdén por su asumidísimo tono de ligereza, pero que presenta soluciones e ideas de mecánica y misiones que ya las querrían juegos más prestigiosos. Lo más parecido a un juego basado en el cine de Rober Rodríguez... pero mejor que el cine de Robert Rodríguez.



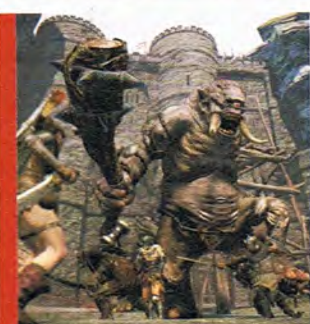
13 MINECRAFT
Mojang, PC/Xbox 360

Minecraft es el fenómeno de esta generación, un juego que empezó a venderse en su alfa y que poco a poco, ante los ojos de sus jugadores, se ha ido convirtiendo en el sinónimo digital del Lego. La construcción y la aventura cobran vida en este juego por la labora de nuestras propias manos, igual que lo hacían cuando éramos niños y montábamos castillos con clics, legos y otros juguetes. *Minecraft* es la regresión infantil que puedes tener.

12 BRAID
Number None, PlayStation 3/Xbox 360/PC

Hay indies más populares, pero pocos tan representativos del cambio de paradigma que hemos vivido en esta generación: arrasó en una plataforma de distribución alojada en una consola mayoritaria, y lo hizo con una historia amarga y jeroglífica, un sistema de juego que nunca se había visto antes y un nivel de dificultad que deja en mantillas los arcades clásicos de Capcom. Un triunfazo, vamos.





11 DRAGON'S DOGMA
Capcom, PlayStation 3/ Xbox 360

Capcom, tienes dos opciones: puedes seguir insistiendo en *Resident Evils* fabricados al peso y externalizando franquicias o puedes fijarte en lo que ha hecho la gente de *Dragon's Dogma* al fusionar *Oblivion* con *Monster Hunter* y tus viejas recreativas de tollinas. Mira el número 1 de la lista, y vuelve a pensarte qué haces con tus talentos.



10 FALLOUT: NEW VEGAS
Obsidian, PC, PS3, Xbox 360

La bruma de la Historia nos había convencido de que *Fallout 3* era bueno en vez de *Oblivion* con armas, hasta que la gente de Obsidian desempolvó los materiales del verdadero *Fallout 3* y se cascaron un *New Vegas* que tiene dentro todas las cosas por las que queremos al estudio. Incluyendo treinta mil bugs que amenazan todo el rato con descarrilar el título.

New Vegas nos pone en la piel de un antihéroe genuino, un perdedor nato envuelto en una historia en la que todo supera nihilismo y subversión. Donde nadie es trigo limpio y cada facción es peor que la anterior, donde lo de ser bueno es una entelequia de barritas de colores que mejor dejamos para BioWare, y atravesar un desierto implica que te puedes morir de hambre, sed o de mandíbula de hormiga gigante radioactiva que escupe fuego.

Fallout New Vegas es un juego infernal, abrupto, de ritmo abisal, titiriteado por uno de los motores gráficos más feos del medio. Una cosa que no debería funcionar, hecho con retazos de un equipo disgregado hacía una década, con un patético control de calidad. Es el mejor RPG de esta generación.



9 BORDERLANDS 2
Gearbox, PC/PS3/360

Borderlands fue una propuesta diferente, un intento de hibridar tiros y *Diablo*, MMO y mata-mata, que salvó el tedio de su diseño principal gracias a un humor borrico estilo artístico fusilado (Randy Pitchford, cómo robas) y cuatro DLCs como cuatro soles.

Borderlands 2 se fijó en esos cuatro DLCs y planteó el juego más cafre del universo, un festival de colores, plomo, metal y explosiones encabezado por cuatro protagonistas con árboles de habilidades ajustados como si los hubiese parido Blizzard cuando era fértil, y los mejores diálogos de esta generación. El estado de gracia de todo en general fue tan bello que hasta el doblaje, algo de lo que aquí abominamos, hasta conseguía aportar al original en ocasiones.

Del juego nos quedamos con su frenética acción loca deudora de los *Serious Sam* y los *Doom*; con su cooperativo "pasivo" (¡es como ir con bots que saben jugar!); con un pase de temporada que se paga solo e incluye un arma que tira espadas que estallan en espadas más pequeñas que explotan; y, por encima de todo, con Anthony Burch, el guionista de un juego en el que no hay secundario malo, no hay chiste lo bastante marrano, y que nos hizo aprender que los hombres de verdad están hechos de metal, bacon y gasolina.







8 MASS EFFECT 2

Bioware, PC/PlayStation 3/Xbox 360

Antes incluso de esta saga, Bioware ya había impartido unas pocas lecciones sobre cómo tratar el rol y la ciencia ficción. Star Wars La Antigua República no solo era una carta de amor al universo de Lucas sino un RPG de libro al que se le habían metido decisiones morales algo maniqueas aunque muy propias del universo Star Wars.

Todo ello fue trasladado luego a *Mass Effect*, un petardazo de juego para Xbox 360 y que sabía mezclar, aunque no con la misma fluidez, los tiroteos de Gears of War con el RPG de tirada de dados. Y era una maravilla, especialmente por su universo y su protagonsita, Shepard, que se movía entre el bien y el mal a nuestro antojo. Con su segunda parte, menos rolera, pero con un ritmo y una acción a la altura de otros shooters, con la que Bioware se coronó en esta generación. *Mass Effect 2* expande hasta el infinito la mitología de su mundo, tiene un antagonista soberbio y un grupo de doce apóstoles que vertebra una historia bíblica trasladada al espacio exterior donde el salvador resucitado tiene el rifle de plasma como símbolo, el headshot como mensaje y la carga de vanguardia como castigo divino para todo aquel que se interponga en el camino del pastor.



7 BURNOUT PARADISE

Criterion, Playstation 3/Xbox 360/PC

No podemos evitar caer rendidos a los pies de Criterion con cada nuevo juego: su sensibilidad arcade, el pulidísimo acabado técnico de todos sus títulos, sus innovaciones sutiles pero que llegan y se quedan para siempre en los géneros que tocan... *Burnout* parecía haber tocado techo con *Takedown*, quizás el mejor arcade de conducción de todos los tiempos, pero *Paradise* dio un volantazo en una dirección inesperada: prácticamente la misma mecánica, que para qué tocar lo que es perfecto, pero sumándole un mundo abierto y unos escenarios alejados de los plomizos nubarrones que parece que caracterizan a los juegos desde hace unos años, con entornos paradisiacos que entroncan con los cielazos azules de la Sega de toda la vida y la ensoñación a toda leche del *Out Run*.

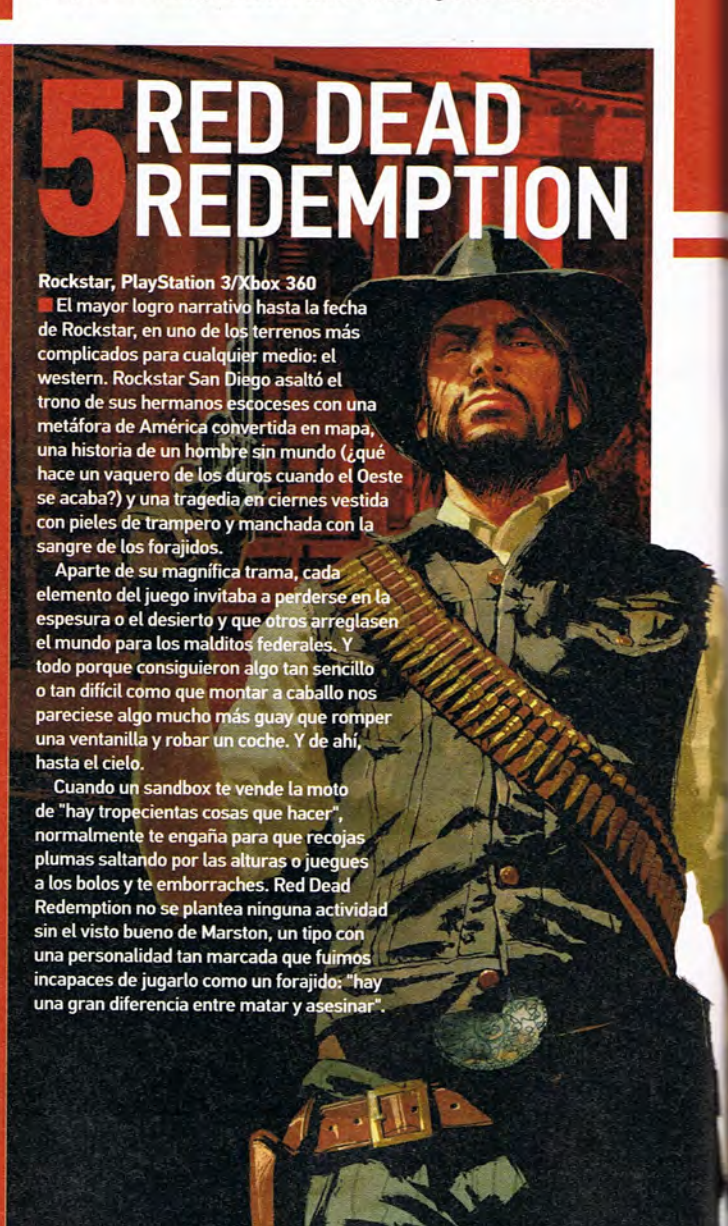
Desde un punto de vista racional, *Burnout Paradise* está rebosante de logros: un online innovador y copiadísimo; una sensación de velocidad que conjuga realismo loco y fantasía a lo *Mario Kart*; unos DLCs absolutamente imprescindibles, que incluyeron desde nuevos vehículos que hacían mutar al el juego, como sucedió con las motos, a coches de capricho como el Delorean... Pero donde realmente triunfó *Paradise* fue en la creación de algo a lo que nunca antes se había atrevido a llegar un juego de conducción: un mundo en el que queríamos quedarnos a vivir.



6 SUPER MARIO GALAXY

Nintendo EAD Tokyo, Wii

Quizás haya sido el canto del cisne de una forma de entender los juegos de Mario, es pronto para asegurarlo aún, pero si ha sido así, menudo canto. El mejor juego con Mario a bordo desde los tiempos de N64, que se dice pronto, es un festival de innovación y delirio visual, con mecánicas originalísimas y adictivas y un empleo perfecto del discutido wiimote. Solo la idea de los sistemas de gravedad ya merece una ovación, pero la variedad de escenarios, los guiños a los clásicos, el inagotable desafío de completarlo al cien por cien hace de *Super Mario Galaxy* un hito de esta generación. Y con una secuela igual de extraordinaria.



5 RED DEAD REDEMPTION

Rockstar, PlayStation 3/Xbox 360

El mayor logro narrativo hasta la fecha de Rockstar, en uno de los terrenos más complicados para cualquier medio: el western. Rockstar San Diego asaltó el trono de sus hermanos escoceses con una metáfora de América convertida en mapa, una historia de un hombre sin mundo (¿qué hace un vaquero de los duros cuando el Oeste se acaba?) y una tragedia en ciernes vestida con pieles de trampero y manchada con la sangre de los forajidos.

Aparte de su magnífica trama, cada elemento del juego invitaba a perderse en la espesura o el desierto y que otros arreglasen el mundo para los malditos federales. Y todo porque consiguieron algo tan sencillo o tan difícil como que montar a caballo nos pareciese algo mucho más guay que romper una ventanilla y robar un coche. Y de ahí, hasta el cielo.

Cuando un sandbox te vende la moto de "hay tropecientas cosas que hacer", normalmente te engaña para que recojas plumas saltando por las alturas o juegues a los bolos y te emborraches. Red Dead Redemption no se plantea ninguna actividad sin el visto bueno de Marston, un tipo con una personalidad tan marcada que fuimos incapaces de jugarlo como un forajido: "hay una gran diferencia entre matar y asesinar".



4 DISHONORED

Arkane Studios, PlayStation 3, Xbox 360, PC

■ Dado que nuestro juego de portada decidió saltarse esta generación, fueron algunos ex de Looking Glass (con uno de los creadores de *Deus Ex*, además) los que tuvieron que unirse a Arkane para crear uno de los juegos definitivos, capaz de salir en esta lista y en una de mejores juegos de todos los tiempos.

Dishonored es un juego de sigilo y maravilla, de acción y consecuencia, de mística entre ratas, que maneja lo emergente como su hubiésemos vuelto a esos títulos estupendos de finales de los 90, cuando a los jugadores se les daban cuatro herramientas para que creasen su propio estilo, ¡y encima era verdad! Entre distritos de diseño primoroso (el burdel puede que sea uno de los mejores niveles que hayamos visto jamás) y la olvidada costumbre de tratar al jugador como a un tipo inteligente (¿quieres misiones secundarias? Búscalas. ¿Quieres hacer algo? Asume las consecuencias durante cada segundo del resto de tu partida). La aventura de Corvo para limpiar su nombre terminaba convirtiéndose en una sucesión de retos que el jugador se auto imponía gracias a unas mecánicas que no dejaban nada al azar: si en *Dishonored* las cosas no salen como tú quieres, no es culpa del juego en ningún momento. Y es uno de los mayores piropos que se pueden hacer a un diseño.



3 DEMON'S SOULS / DARK SOULS

From Software, PC/PlayStation 3/Xbox 360

■ No somos capaces de romper ese binomio de genialidad que supone la casi saga *Souls*. From Software ha sabido rescatar los elementos más complejos de los RPGs de cuevas y dragones para trasladarlos a un mundo oscuro y que no conoce el perdón. La muerte es la protagonista indiscutible de estos juegos, no solo porque está presente en cada esquina sino porque es parte fundamental de la mecánica: muere, una y otra vez, hasta triunfar sobre tu enemigo.

Si el mundo fuera justo, From Software habría llamado *Castlevania 3D* a estos juegos pues su estructura laberíntica, sus colosales castillos y sus estrafalarias bestias recuerdan mucho a esta saga. Aunque quizá sea mejor que se llamen de esta manera y reclamen como suyo el éxito de esta fórmula que desespera tanto como enorgullece. No son juegos que pueda jugar cualquiera, eso está claro.

Quizá el mayor logro de estos juegos sea dar la bienvenida, mucho antes de su llegada, a la nueva generación. El online siempre integrado y la interacción no verbal con otros personajes es algo que estamos viendo a punta de pala en las nuevas consolas. Y como todo a delantado a su tiempo, *Demon's Souls* y *Dark Souls* se merecen reconocimiento y entrar en nuestro particular podio.

2 PORTAL 2

Valve, PlayStation 3/Xbox 360/PC/Mac

■ Nuestro podium en la lista, pasad la página y miradlo, tenía que ser un título de mecánica pura, uno en el que, por mucho que nos cautivara su estética o su historia (que también), lo que primara como valor destacado fuera *gameplay* en estado puro, demostrando que aún hay mucho en lo que diferenciar a los videojuegos de otros medios audiovisuales. Pero *Portal 2* juega a justo lo contrario, y le sale mejor que a cualquier otro título de esta generación, ya que pone en contacto total a las múltiples posibilidades audiovisuales del videojuego, tomando como partida un modesto pero absolutamente perfecto jueguecillo de puzzles colado de tapadillo en la *Orange Box*, que no está en esta lista por razones obvias, *Portal 2* lleva su propuesta más allá en todas direcciones. Su sugerente historia se convierte en un laberinto de jeroglíficos atractivos y complejos, rebosantes de dobles y triples lecturas; su guión rivaliza con los mejores momentos de Rockstar en cuanto a combinación de violencia soterrada, humor para adultos y jovialidad bien entendida; de su banda sonora poco podemos decir a estas alturas; su online es innovador y nada estridente; y su mezcla de acción y puzzles, supurante de ingenio, chascarrillos, un acabado gráfico sensacional y con la guinda del editor de niveles en la versión de PC convierte a este juego de Valve en uno de los títulos imprescindibles de esta generación. Nunca un juego tan aparentemente inofensivo dio tanto de sí, pero tampoco nos vamos a sorprender a estas alturas: si alguien podía desarrollar un hito del calibre de *Portal 2*, era Valve.

1 BAYONETTA

En realidad, la violencia de Bayonetta es increíblemente extrema y gráfica, de las más gores de esta generación, pero shh.

UNA TÍA desnuda sobre una bola de demolición no debería cantar baladas, sino matar ángeles a tiros mientras les embiste con dicha bola, forjada de su propio pelo demoníaco.

Que es lo que pasaría si en vez de a Terry Richardson contratas a Yuji Shumimora, un director de cinemáticas más loco que Mark Neveldine & Taylor, responsable de que a una generación de adolescentes pasados de años Dante les pusiera locos como encarnación de lo guay y el único tipo a quien Kamiya podía encargar los tiempos muertos de una bruja vestida con su propio pelo y dos pistolones rococó a modo de tacón de aguja. Shimomura estaba ahí porque alguien tenía que llegar más allá del festival de ruido, furia, balacera y golpe de coleta que es *Bayonetta*. Que no es, contra lo que podría parecer, un juego violento, sino un cuidadoso cabaret hecho videojuego. Es espectáculo, la coreografía definitiva en forma de kung fu del Moulin Rouge: puro *joie de vivre* hecho gamepad. Su única máxima es asaltar los sentidos con la sensualidad de lo que Kamiya cree que pasa en los guateques mientras suena *Fly me to the Moon*, leitmotif del juego que desvela la concepción näif que tiene el autor. *Bayonetta* es el juego de acción más puro que existe, un no parar donde se empieza con un clímax y a partir de ahí se va escalando, escena tras escena de un crescendo infinito y sesentero en el que cada detalle está pensado para que el jugador no suelte el pad excepto cuando aparece Shimomura a dejarnos respirar: incluso los tiempos de carga son segundos para practicar combos y técnicas tan secas como plásticas.

¡Si hasta los enemigos son luminosos! Son ángeles resplandecientes, y Bayonetta se mueve en la oscuridad y el negro: es el único juego que es más bello cuantos más enemigos haya en la pantalla, una celebración de la vida a base de patadas en la boca a las criaturitas aladas de Dios Padre entre homenajes a los videojuegos históricos de Sega.

Bayonetta era un musical vestido de juego de tortas (aunque se cierra con la más grande de todos los tiempos: la infinitollina, el Big Bang como guantazo), que consiguió ser algo más: un título perfecto.



El juego tiene peleas en un edifico que se desmorona, a bordo de un misil en marcha y jefes finales que harían que Kratos se hiciese pis.

CLOVER ESTARÁ SIEMPRE EN NUESTROS CORAZONES

Ahora que Kamiya anda enredado con Nintendo para salvar el destino de Platinum, y que Shinji Mikami abandonó el barco para preparar su venganza contra Capcom en forma de *The Devil Within* -que quiere dejar a los Resident últimos (más) a la altura del betún-, nos resulta imposible no echar unas lagrimitas por los buenos tiempos de Clover/Platinum, el núcleo de creadores que parió las cosas más bellas que haya dado Capcom en el siglo XXI: brindaremos siempre por ese imposible *Bayonetta/God Hand/May Cry*.

Fin de ciclo

Servicios gratuitos o de pago, exclusivas muchimillonarias, la pelea por ver quién hacía mover más los brazos a sus jugadores... Veamos quién ha ganado qué en estos años.

Ventas de Juegos

O la hiriente prueba final de que el jugador tradicional ya es minoría

XBOX 360
1. Kinect Adventures! 20,08
2. Halo 3 11,77
3. Halo: Reach 9,43
4. Halo 4 8,28
5. Gears of War 2 6,62

PLAYSTATION 3
1. Gran Turismo 5 10,41
2. Uncharted 2: Among Thieves 6,18
3. Uncharted 3: Drake's Deception 5,89
4. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 5,77
5. LittleBigPlanet 5,19

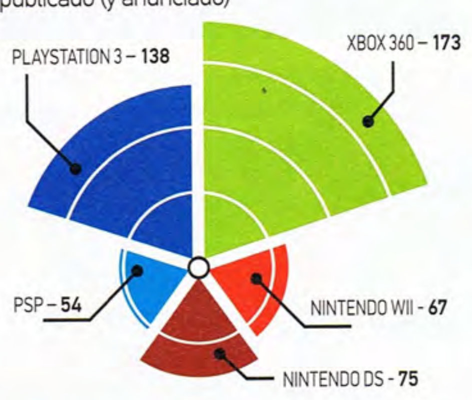
PSP
1. Grand Theft Auto: Liberty City Stories 7,49
2. Monster Hunter Freedom Unite 5,36
3. Monster Hunter Freedom 3 4,86
4. Grand Theft Auto: Vice City Stories 4,77
5. Daxter 4,08

NINTENDO WII
1. Wii Sports 81,29
2. Mario Kart Wii 33,75
3. Wii Sports Resort 31,67
4. Wii Play 28,73
5. New Super Mario Bros. Wii 26,92

NINTENDO DS
1. New Super Mario Bros. 29,18
2. Nintendogs DS 24,52
3. Mario Kart DS 22,53
4. Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day 20,03
5. Pokémon Diamond / Pearl Version 8,06

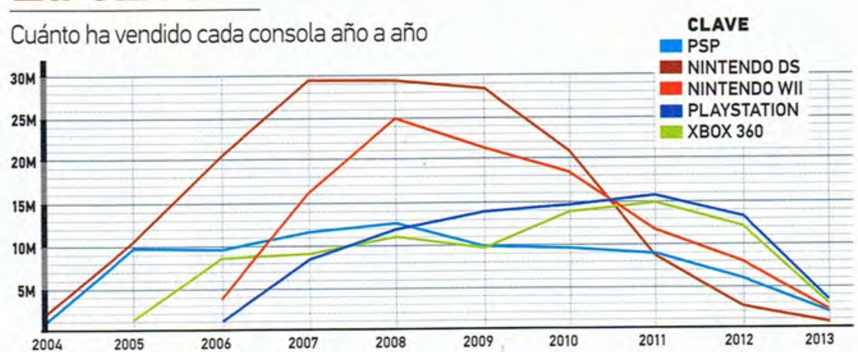
Las exclusivas

El número de exclusivas que cada plataforma ha publicado (y anunciado)



La carrera

Cuánto ha vendido cada consola año a año



Consolas al peso

Cuántas unidades se han vendido y en qué continentes

CLAVE
- PSP
- NINTENDO DS
- NINTENDO WII
- PLAYSTATION
- XBOX 360

40.486.664
3 24.510.998
41.035.261
52.558.488
19.717.938

24.164.625
30.894.590
33.177.940
51.619.528
23.363.351

11.107.856
12.734.426
12.669.517
16.269.372
16.251.752

1.641.626
9.308.479
12.721.093
32.981.994
19.756.243

TOTAL
79.089.284
153.429.382
99.603.811
77.448.493
77.400.771



LOS 35 MEJORES FREE-TO-PLAY

PAGA POR


VANIDAD


ARMAS/ MEJORAS


VELOCIDAD Y ATAJOS


NIVELES EXTRA


DINERO DEL JUEGO


DESBLOQUEABLES

Desde que la industria del videojuego tragó con las apps como una forma aceptable de jugar, los modelos de negocio empleados por desarrolladores de juegos móviles empezaron a expandirse por consolas y PCs de sobremesa. El modelo free-to-play (abreviado como F2P) es definido por los triunfalistas de rigor como 'el futuro del videojuego'. Permite a los desarrolladores cobrar mediante compras in-game, o convencer a los jugadores de que se suscriban al juego después de un periodo de prueba. Echamos un vistazo a este aún novedoso panorama.

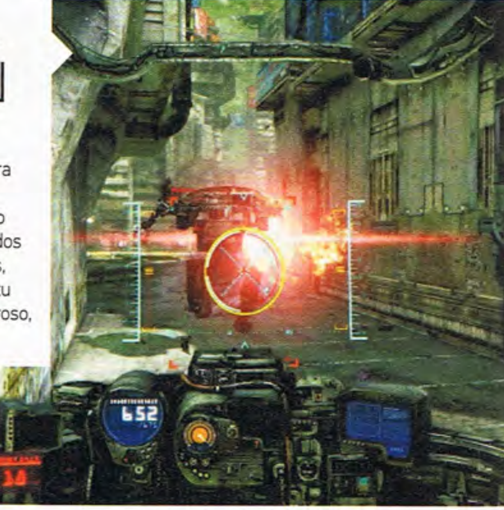
1 HAWKEN




PC, Adhesive Games



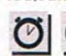
El debut de Adhesive Games, *Hawken*, es un FPS multijugador que logra capturar la sensación de pilotar un coloso mecánico ultraveloz. Los cuatro modos competitivos son gratuitos, pero si quieres mejorar a tu robot y hacerlo más poderoso, tendrás que apoquinar.



2 LOS SIMPSON: SPRINGFIELD

iOS/Android, EA Mobile





Debido a su increíble popularidad, el gestor urbano basado en el exitazo televisivo de Fox se cargó los servidores de EA después de su lanzamiento para iOS. El progreso es constante pero lento si no pagas, así que si quieres una Springfield a la altura de la serie tendrás que ser o paciente, o rico.



3 FARMVILLE

Navegador, Zynga




Un juego que no necesita introducción: el fenómeno de este simulador granjero y social tomó al mundo por sorpresa en 2009. Parecía que todos nuestros amigos de Facebook estaban dale que te pego a la granja, y por culpa de las invitaciones constantes, hasta los más rabiosos anti-F2P acabaron cosechando maíz virtual.

4 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

PC, BioWare







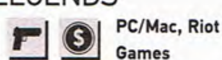
Después de que la base de suscriptores del juego cayera por debajo del millón en julio de 2012, EA convirtió *SWTOR* en free-to-play. La transición salvó al título, pero al coste de imponer límites de créditos a los jugadores y de frenar sus subidas de nivel.



5 LEAGUE OF LEGENDS

PC/Mac, Riot Games



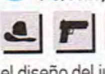


El MOBA más popular tiene a 12 millones de almas logueándose cada día, y ha superado los mil millones de horas de juego total. Basado en un modelo freemium y free-to-play, el juego hace dinero con microtransacciones que permiten mejorar el Summoner del jugador, elemento persistente del juego.



6 DOTA 2

PC/Mac, Valve



Valve es lista. Con *Dota 2* mantuvieron el diseño del juego y el equilibrio por el que la franquicia era conocida, a la vez que introdujeron una tienda in-game que permitía comprar equipo, herramientas y otros ítems meramente cosméticos. *Dota 2* también permite a sus jugadores diseñar sus propios itens y ponerlos a la venta, recibiendo un porcentaje del beneficio que obtengan. *Dota 2* ha perfeccionado el modelo freemium hasta el punto de que cualquier aspecto del juego es customizable, desde el HUD a los personajes. Ofreciendo actualizaciones continuas, Vale mantiene *Dota 2* rentable y atractivo para los jugadores leales.





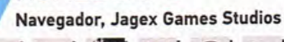
7 PLANETSIDE 2

PC, Sony Online Entertainment

PlanetSide 2 es un hito del juego online. Con servidores capaces de enfrentar a dos mil jugadores a la vez, el juego da algunas de las experiencias más épicas que un MMOFPS puede ofrecer en PC. Este mundo persistente está empantanado en una guerra permanente, y poblado por jugadores que pueden gastar dinero en mejoras meramente cosméticas, disponibles a través de contenido premium. Puede ser jugado sin pagar, y es buena muestra de la habilidad de Sony Online como desarrolladora: puede ser disfrutado de forma completamente gratuita, pero funciona como F2P.

9 RUNESCAPE

Navegador, Jagex Games Studios







Desarrollado por un estudio británico, *RuneScape* tiene el record Guinness de MMORPG gratuito más grande. Lleva online desde 2001, año desde el que ha ido construyendo una base de fans leal y extensa. El juego premia el acceso de pago limitando el acceso a los foros solo a los miembros y (muy ingeniosamente) haciendo que los usuarios baneados tengan que pagar para volver al juego. *RuneScape* ha tenido problemas desde siempre con los jugadores que se han dedicado a extraer oro del juego y venderlo a cambio dinero real, como sucede con los juegos de su estilo.



10 TEAM FORTRESS 2

PC/Mac/Xbox 360/PS3, Valve

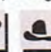
Disponible en diversas plataformas, la única versión free-to-play del juego se obtiene a través de Steam, en PC y Mac. Pasarse al modelo free-to-play le sentó estupendamente al estrafalario shooter por equipos: las cifras revelan que los beneficios de *Team Fortress 2* se multiplicaron por doce después del cambio. Y que la mayoría de ese dinero venía de los sombreros.



8 WORLD OF TANKS

PC/Xbox 360, Wargaming.net



El año pasado, la compañía bielorrusa Wargaming.net anunció beneficios de 217'9 millones de euros, la mayoría obtenidos a través del enfermizamente popular *World Of Tanks*. El juego obtiene beneficio ofreciendo tanques premium a jugadores, que pueden ir mejorándolos.





11 ZUMA BLITZ

Navegador, PopCap



Reformulando el popular juego en un frenético juego de Facebook con turnos de un minuto, pagos por ventajas y el énfasis puesto en leaderboards entre amigos, *Zuma Blitz* te anima a gastar dinero en su tienda para ayudarte a machacar los records de tus conocidos.



12 SUPER MONDAY NIGHT COMBAT

PC, Uber Entertainment

Inspirado por el *DOTA* original, *Super Monday Night Combat* es un híbrido de las arenas de batallas multijugador y *Team Fortress 2*. Este shooter en tercera persona tiene un componente táctico muy elevado y está ambientado en un original concurso futurista. Como en la mayoría de los MOBAS F2P, se paga por elementos cosméticos.



16 CANDY CRUSH SAGA



Navegador/iOS/ Android, King.com

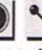
El increíblemente adictivo puzzle de cambiar tres objetos de sitio tuvo inicios dubitativos en King.com, pero cuando adoptó el sufijo 'Saga', su fama se disparó. Toda la gente a la que conoces lo está jugando (muchos contra su voluntad). Toma un consejo, anda: cinco vidas, cada una tarda treinta minutos en recargarse. Si las pierdes, retrasa el reloj de tu dispositivo dos horas y media. ¡Boom!



13 DC UNIVERSE ONLINE

PC/PS3, Sony Online Entertainment





Arrancó con una suscripción mensual, pero *DC Universe Online* acabó como free-to-play desde el 1 de noviembre de 2011. Funciona bajo tres niveles: Gratuito, Premium (si te gastas más de cinco dólares en el juego) y Legendary (por si quieres seguir optando a una suscripción a cambio de ventajas).

17 TEMPLE RUN 2

iOS/Android, Imangi Studios

Quizás la más famosa franquicia del género de las carreras infinitas, y desde luego la más adictiva. *Temple Run* fue una de las apps más populares de la primera tanda de llegadas a la App Store y Play Store. La monetización llegó con la venta de gemas que desbloquean power-ups, vidas extras o personajes extra con los que correr.



14 AUTO CLUB REVOLUTION

Navegador, Eutechnyx



El juego online de carreras para navegadores se nutre de adictos a los automóviles, ya que es un simulador más similar a *Forza* que a un arcade tipo *Need For Speed*. *Auto Club Revolution* tiene características de comunidad soberbias (se pueden compartir datos sobre vehículos reales y música para conducir, por ejemplo).

15 CLASH OF CLANS

iOS, Supercell

Este multijugador online de estrategia es la respuesta *casual* a *Age Of Empires*, y enfrenta a los jugadores a través de sus dispositivos iOS. Puedes jugarlo gratis si quieres, pero también puedes comprar oro para que tu ciudad se expanda más rápido.



18 WORLD OF WARCRAFT

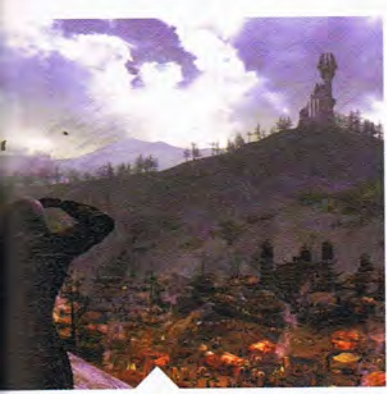





PC/Mac, Blizzard Entertainment

Aunque solo la *Starter Edition* del juego es gratis, también te da una buena muestra de cómo funciona Azeroth. La función es engancharte, y no te dejará pasar del nivel 20, llevar más oro de 10 ni unirte a *guilds*. Aún así, hay mucho que hacer en este primer contacto.





19 THE LORD OF THE RINGS ONLINE

PC, Turbine Inc.





Uno de los mayores éxitos del género de los MMORPG free-to-play. *LOTRO* triplicó sus ingresos cuando decidió prescindir de su suscripción mensual de 15 dólares. El núcleo del juego es gratuito, pero Turbine cobra por packs adicionales de misiones que no están en la versión sencilla.



20 SHIN MEGAMI TENSEI: IMAGINE

PC, Cave





Respetando el planteamiento habitual de la serie de dar a elegir entre tres alineaciones, los jugadores pueden sumergirse en el mundo de *MegaTen* y su Tokyo post-apocalíptico para cazar fuerzas demoniacas. Prepárate para *grindear* a mansalva, pero si pagas recibirás objetos que alivien el trance.

21 BEJEWELED BLITZ

PC/Mac/Android/iOS, PopCap

Las partidas de un minuto de *Bejeweled Blitz* se inspiran en la fórmula de su precedente y la mejoran, premiando a los jugadores por adelantarse al juego y propiciar cadenas y combos. Pueden comprarse mejoras para hacer cambios más rápidos o recibir tiempo extra.





22 GOTHAM CITY IMPOSTORS

PC/Xbox 360/PS3, Monolith Productions

Enfrentando a vigilantes inspirados en Batman (los Bats) contra imitadores de Joker, *Gotham City Imposters* se pasó al free-to-play en Steam en agosto de 2011. El juego se basa en gadgets bélicos y mecánicas de FPS, y genera ganancias cargando a los jugadores entre uno y cinco dólares por armas adicionales y *skins*.

23 COMMAND & CONQUER: TIBERIUM ALLIANCES

Browser, EA Phenomic





Continuando la batalla entre Global Defense Initiative y la Hermandad de Nod, *Tiberium Alliances* funciona mejor si organizas coaliciones con otros jugadores para conseguir recursos que te den la mejor base posible. Algo más adelante hay cierta necesidad de pagar, pero si estás disfrutando de la mecánica de *C&C*, es fácil ignorarla.

APPS PELIGROSAS

Algunos desarrolladores se toman malas libertades cuando cobran por contenido iap. He aquí algunos de los peores

Playmobil Pirates Gameloft



■ Una app orientada a los jugadores más jóvenes, pero con un barco pirata de adorno que costaba casi treinta euros. Después de las quejas de los padres se inició una investigación oficial para delimitar la legalidad de estas prácticas.

Real Racing 3 EA Swiss Sarl



■ Este simulador de carreras tiene un coche que cuesta unos setenta euros: el Koenigsegg Agera R vale 800 monedas, equivalente a grindear durante ocho meses en el juego. Su correspondencia en el mundo real cuesta dos millones y tienes que grindear algo más de ocho meses.

My Little Pony: Friendship is Magic Gameloft



■ No es conveniente cabrear a los fans de Mi Pequeño Pony, pero Gameloft apostó fuerte por ello cobrando un disparate por uno de los personajes favoritos de los fans: 800 gemas (unos cuarenta euros).

Frontline Commando Glu



■ El ítem más caro de este shooter es el rifle de francotirador Gravedigger, de unos treinta euros. Aunque es un buen arma, tiene munición infinita y mata a varios de un solo disparo… esto sí que es pagar por ganar..

The Simpsons: Springfield EA Mobile



■ Si estás harto del grindeo diario y hacer que los habitantes de Springfield cosechen donuts sin parar, siempre puedes tomar un atajo y comprar 2400 donut por casi setenta eurazos. Tú verás.

NÚMEROS GRATIS

En 2002, la BBC calculó qué valor tendrían los ítems con los que se comercia en *EverQuest*, debido a la elevada venta de objetos con moneda real. Resultado: Norrath es la **77** región más rica del mundo, por encima de Bulgaria y debajo de Rusia.

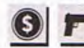
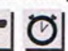
Si se suman las horas de juego total de World Of Warcraft, alcanzan la friolera de **5,93 millones de años**, que resulta que es más tiempo del que se supone que los humanos hemos estado sobre la faz de la Tierra. Bien por nosotros ahí.

Candy Crush Saga ingresa casi **400.000** al día, de acuerdo a los últimos datos del desarrollador King.com. Eso son unos cuatro por segundo, o algo más de 150.000.000 al año. Poco es comparado con Blizzard Entertainment, que cuando estaba en la cima warcraftera ingresaba unos **150 millones** de dólares al mes.

Los desarrolladores free-to-play confían en los jugadores a los que llaman 'ballenas' para mantener sus juegos a flote. Una 'ballena' invierte constantemente grandes cantidades de dinero en un F2P. El diez por ciento de los que pagan suelen financiar la mitad de los ingresos del juego.

24 TEKKEN CARD TOURNAMENT

iOS/Android/Navegador, N. Bandai

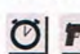
Una decisión estrafalaria, la de coger la franquicia *Tekken* y llevarla al mundo de los combates de cartas coleccionables por turnos. Divertido y distinto de lo que estamos acostumbrados a ver en las apps, *Tekken Card Tournament* permite escanear cartas reales y subirlas a tu teléfono para construir con ellas mazos más extensos y poderosos.

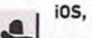




28 PLANTS VS. ZOMBIES 2: IT'S ABOUT TIME

iOS, PopCap





Continuación de uno de los juegos más queridos de PopCap y muy criticado por la adopción de un modelo free-to-play. Aún así, es técnicamente posible acabarlo sin gastar ni un céntimo, y los micropagos servirán para que se enganchen determinados jugadores. El juego ha tenido ya veinticinco millones de descargas, más que el original en toda su historia.

25 HAPPY WARS

Xbox 360, Toylogic




Happy Wars es un juego de combate en tercera persona que funciona únicamente online, con énfasis en el trabajo de equipo, y ha sido el primer free-to-play en aparecer en Xbox Live Arcade. *Happy Wars* hizo que sus desarrolladores tuvieran que adaptar el funcionamiento de los F2P a las políticas de Microsoft (había que pasar por los difuntos Puntos MS antes de comprar contenido).





26 QUAKE LIVE

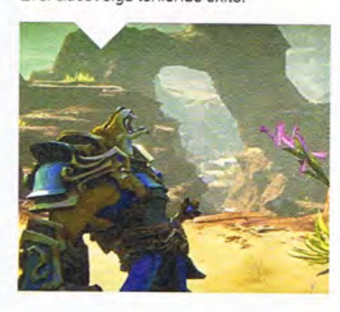
PC/Mac, iD Software

Quake Live buscó rentabilidad como free-to-play gracias a carteles in-game con contenido publicitario. Una vez que la estrategia se reveló insuficiente, los desarrolladores optaron por cobrar una cuota mensual a los jugadores. La estrategia funcionó, y hoy día, el juego disfruta de una popularidad inmensa tres años después de su lanzamiento.

27 EVERQUEST

PC/Mac, Sony Online Entertainment

Lanzado originariamente en 1999, este MMORPG funcionaba en principio mediante suscripción y, como tantos otros juegos de su ralea, hizo la transición al free-to-play a principios de 2012. Con 16 razas jugables, clases variadas y un mundo persistente que recibe constantes actualizaciones, es de lo más natural que *EverQuest* siga teniendo éxito.





29 THE SIMS FREEPLAY

iOS/Android, EA Mobile



Alterando la típica mecánica *Sims* haciendo que su ritmo discurra en tiempo real, *The Sims FreePlay* puede hacerse pesado si decides no gastar dinero de tu bolsillo en adquirir monedas del juego: prepárate a esperar semanas antes de completar sus 52 niveles

30 TINY TOWER
iOS/Android, Mobage

Un juego que te permite ponerte creativo en el a menudo árido mundo de la arquitectura. *Tiny Tower* te propone la microgestión de la construcción de una torre, con pisos cada vez más variados y caros. Un buen homenaje a los tiempos de los 8 bits que puede completarse sin pagar o bien con micropagos que aceleren el proceso.





GRANJAS DE ORO

Al pasarse al modelo free-to-play muchos títulos han experimentado un increíble ascenso en sus beneficios. Hemos comparado algunos de los que más ganan.



31 PUZZLES & DRAGONS
iOS/Android, GungHo Online Entertainment

La app más jugada de Japón es esta mezcla de mecánicas adictivas con un *fan service* muy atento. El juego se mantiene vivo gracias a actualizaciones y eventos regulares, mientras que el desarrollo cae en una tierra de nadie entre *Pokémon* y *Bejeweled*. La app es tan popular que incluso ha generado una secuela para 3DS.



32 RIFT LITE
PC, Trion Worlds

La sección de prueba de *Rift* se inspira en la análoga de *WOW*, dejándote subir solo hasta el nivel 20 y con estrictas restricciones en cuanto al dinero que puedes gastar. *Rift* te permite construir un avatar que encaje con tu estilo de juego, e incuye juego cooperativo con cientos de otros jugadores para vencer a monstruos gigantescos.



33 TERA
PC, Bluehole Studio

Dejando profundizar a los jugadores con más libertad que en los típicos grindeos de los MMOs al uso, *TERA* permite que el jugador escoja su sistema de control con teclado y ratón o con pad. Con más de 80 escenarios y miles de misiones, asentado en el motor Unreal 3, el juego pasó a un modelo freemium en febrero y no pone restricciones a los jugadores gratuitos.



34 TRIBES ASCEND
PC, Hi-Rez Studios

Tribes Ascend introdujo una interesante estructura de precios: mientras que el juego en sí es gratuito, Hi-Rez ofrece un paquete que incluye todas las armas del juego. Por menos de lo que cuesta un juego completo habitualmente, tienes 54 armas para pegar tiros a lo largo de 29 mapas. No suena a mal trato.



35 DUST 514
PS3, CCP Shanghai

El primer F2P FPS de PlayStation 3, *Dust 514*, es una extensión del universo de *Eve Online* que encuentra su inspiración en el modelo de cobro de *League Of Legends*. El juego está desarrollado para que el progreso esté basado en la habilidad y no haya obligación de pagar, aunque se pueden adquirir items y vehículos.



ADIÓS A SKYRIM

¿ES THE ELDER SCROLLS ONLINE LA SALVACIÓN DE LOS MMO FANTÁSTICOS?

Va casi implícita en cualquier discusión sobre MMO (y más en los de corte fantástico) la comparativa con ese dinosaurio que se resiste a morir que es *World Of Warcraft*. En el caso de *The Elder Scrolls Online* la cosa es casi obligatoria porque, al igual que *Final Fantasy XI* y *XIV* comparten el mismo "origen secreto" que la de Blizzard: franquicias de superéxito mundial en lo suyo que, de repente, se plantean el asalto al megamulti online. Pero, ¿cómo va a diferenciarse de sus competidores? ¿Hasta qué punto va a ser fiel a la serie madre? ¿Estamos hablando de un MMO al uso con skins de Dunmer y Khajiit o de un *TES* más, un "*Oblivion* con gente"?

Ahora que su desarrollo toca a su fin, los responsables de *The Elder Scrolls Online*, ZeniMax Online Studios (un nombre poco inspirado para un estudio compuesto por veteranísimos de Mythic y de aquel excelente MMO de conquistas que era *Dark Ages of Camelot*), se esfuerzan en lanzar el mensaje de que esto es *Skyrim* con jugadores online, hasta el punto de que el componente MMO queda disimulado entre los elementos más familiares de Tamriel: el sistema de combate, el diseño de misiones, el mapa de Tamriel... Todo el ADN de la serie principal está presente, aunque sea en otra época, mucho antes de la dinastía Septim, y con otras convenciones de género. "El principal motivo para que hiciésemos un *The Elder Scrolls Online* es porque no podías unirte a tus amigos cuando les veías jugando onlinea a *Oblivion* y *Skyrim*", sintetiza el diseñador del PvP (jugador contra jugador) Brian Wheeler. "Con lo que había que hacer una versión online, pero que resultase familiar. Nuestro objetivo es que el título no te descoloque si has jugado a cualquier *Elder Scrolls*". »

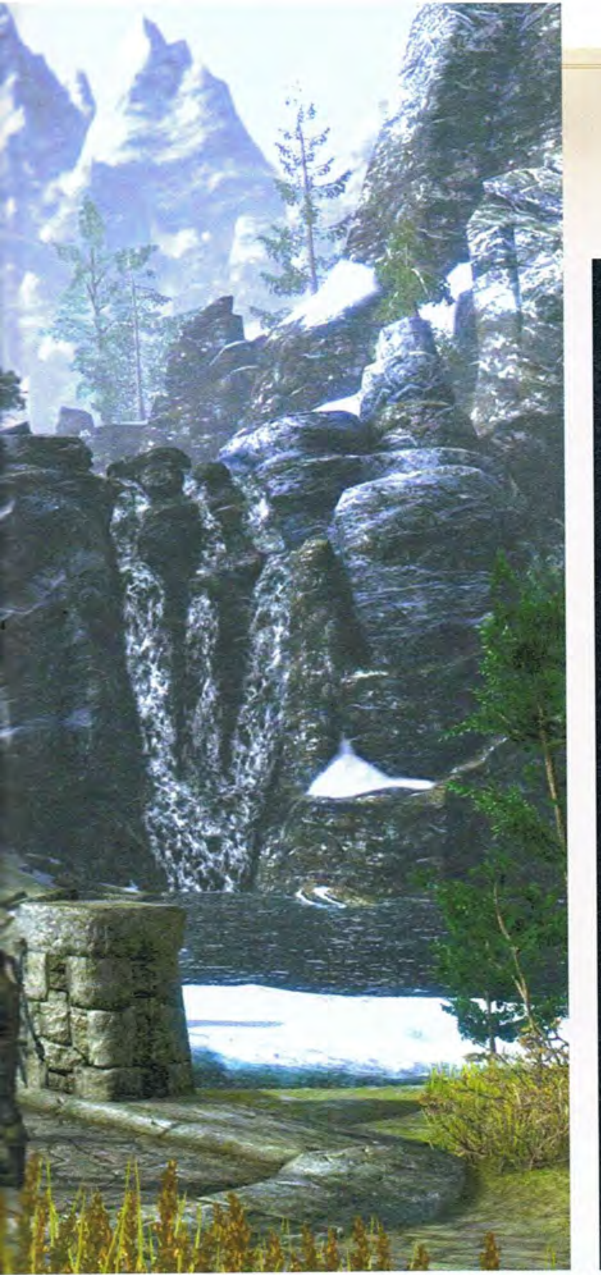
"TAMRIEL NO TIENE TANTO DETALLE O DENSIDAD COMO LA QUE MUESTRA SKYRIM EN UN PC A TOPE, PERO ES LA ÚNICA PISTA QUE DA DE QUE ESTAMOS JUGANDO A UN MMO"

» Este objetivo queda demostrado en las primeras horas, que nos introducen en el mundo de manera similar a la que ya hicieron los últimos tres *TES*: creación de personaje, un primer objetivo difuso, un mapa, curiosidad por parte del jugador y a echar millas. Eso sí, Tamriel no tiene tanto detalle o densidad como la que muestra *Skyrim* en un PC a tope: hay que hacer concesiones para que quepan el resto de jugadores. Pero es el único detalle evidente de que estamos jugando a un MMO. Wheeler nos da la razón, mientras señala a los elementos del diseño pensados para el público consolero. "Se juega igual que *Skyrim*, así que les resultará familiar [a los jugadores de consola]. Mismos controles, mismo universo, mismas sensaciones y apariencia. La gente lo va a ver más como un buen JDR, un buen *Elder Scrolls* para jugar con los colegas, que como un muy buen MMO".

Lo más peculiar de *The Elder Scrolls Online* es la facilidad que tiene para meter a los jugadores en su propuesta, hasta el punto en el que no eres consciente de su inmersión. Con los límites puestos al crear al personaje, los novatos no se diferencian demasiado de los PNJ, así que todos los jugadores encajan fácilmente en el escenario, diferenciándose de los no humanos por los comportamientos aberrantes de rigor (lo de saltar como un maníaco y demás) o por los nombres estilo CloudSephirot o Dovahkiin94. Jugadores con los que la interacción (fuera de las zonas PvP), se



● Esquivar y bloquear son elementos básicos del combate en la franquicia, y ZeniMax se ha esforzado mucho para mantener el espíritu de los *TES*



NIVELES

Cuando subes de nivel, inviertes puntos en Salud, Magicka o Resistencia, consiguiendo aumentos permanentes en dichas características. También desbloqueas habilidades para tu clase. Puedes modificar la misma desbloqueando habilidades de otras ramas del árbol, pero también tienes la opción de simplificar las cosas y dejar que el juego te asigne los puntos más adecuados para la opción escogida. Nos parece absurdo (en el rol no hay sensación mejor que subir de nivel y hacer crecer a tu personaje), pero bueno, la opción la han puesto ahí, imaginamos que para los más novatos.





CÓMO FUNCIONA UNA CLASE

Vuelven las clases a Tamriel y, con ellas, sus árboles de habilidades. Los Templarios, por ejemplo tienen las opciones de Lanza Aédrica, Furia del Alba y Luz Restauradora. Veamos qué hacen.

LANZA AÉDRICA

La más básica de las subclases del Templario, diseñada para el cuerpo a cuerpo con algo de combate a distancia.

DEFINITIVA
BARRIDO RADIAL
ACTIVAS
ATAQUE PERFORADOR
JAVALINA PUNZANTE
CARGA CONCENTRADA
ESCUDO SOLAR
LANZA FRAGMENTADA
PASIVA
LANZA PENETRANTE

FURIA DEL ALBA

Los que opten por Furia del Alba consiguen ataques de fuego a distancia. Vamos, el mago DPS de toda la vida en los MMO.

DEFINITIVA
NOVA
ACTIVAS
FUEGO DEL SOL
LLAMARADA SOLAR
CONTRAGOLPE
ECLIPSE
LUZ CEGADORA
PASIVA
RAYOS PERSISTENTES

LUZ RESTAURADORA

La clase de apoyo, pensada para curar a los aliados, pero con problemas para hacer pupa a los bichos. Todo el mundo querrá ser tu amigo.

DEFINITIVA
RITO DE TRANSICIÓN
ACTIVAS
CEREMONÍA URGENTE
RITUAL CURATIVO
AURA RESTAURADORA
RITUAL PURIFICADOR
FOCO DE RUNA
PASIVA
REPARACIÓN

Los escenarios de *The Elder Scrolls Online* son entornos deslumbrantes que invitan a recorrerlo, en una geografía respetuosa con todo lo visto hasta ahora en la saga.



límita al comercio, el chat y, por supuesto, hacer equipo para acabar con los monstruos. Interactuaciones que no sucedieron mucho durante nuestra toma de contacto, más que nada porque los jugadores de *TES* tendemos más que el resto a la mentalidad "yo contra el continente".

Esta mentalidad de lobo solitario la tienen en cuenta en el diseño de misiones que nos muestra ZeniMax, oscilando entre las clásicas del MMO y *TES* (ve a tal y cógeme/mata diez de estos y vuelve) y las más complejas típicas de la serie. Una destacable, por ejemplo, es la de El Hombre Congelado, donde se nos pide entrar en una caverna helada a rescatar a un compañero convertido en carámbano. La cueva está protegida por un espíritu que no nos devolverá al polo humano hasta que no adivinemos su identidad. Tarea para la que, en teoría, tendremos que reunir pistas y que, en la práctica, consiste en juntar tres objetos clave dentro de la caverna. Algo que, al final, nos lleva a un interesante minijuego en el que tendremos que averiguar cuál de las figuras que se nos muestran es la de El Hombre Congelado, algo que no desencajaría en un *Morrowind*.

Es bastante evidente que ZeniMax no ha querido desviarse demasiado de las partes que hicieron de *Skyrim* un éxito monumental, que sus jugadores (y no los de *WoW*) son el objetivo del estudio. "Claro, examinamos *Skyrim* y cogimos cosas, tanto de él como de *Oblivion*", admite Wheeler, antes de hablar sobre las partes que vuelven, las que se han quedado fuera, y las que se han modificado para encajar con la filosofía de un MMO. "Hay cosas que desgraciadamente no podemos incluir, como los dragones: no existían en este momento de la trama. Pero hemos cogido muchos elementos de *Skyrim*, sobre todo relativos a los Pergaminos Antiguos, que si recuerdo bien es el primer juego en el que puedes obtener uno (eh, no, el primero es en la última misión del Gremio de Ladrones en *Oblivion*, pero buen intento). Hemos establecido metas con ellos, por ejemplo en el PvP, donde un objetivo es arrebatarle un Pergamino Antiguo a tu enemigo. Lo que se nos permite hacer con el mundo y la franquicia crece día a día".

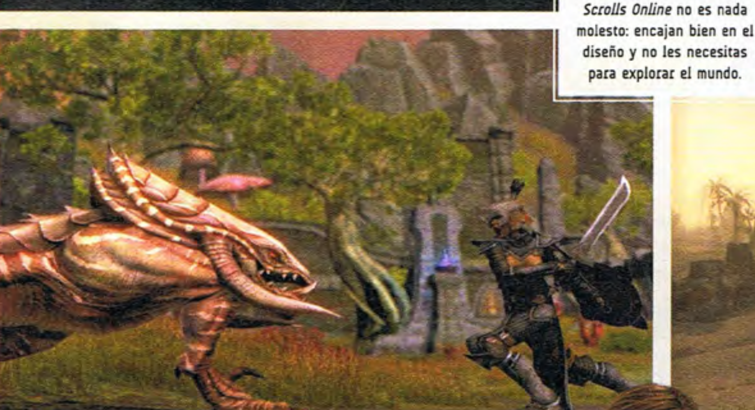
Aunque el mayor escollo es el combate, claro. *The Elder Scrolls Online* no puede evitar parecerse más a sus compañeros de género en este apartado: al subir de nivel desbloqueas habilidades pasivas o activas, con las últimas colocaditas en una botonera. Puedes usar hasta cinco, cada una con su cronómetro limitando el uso. De entre las dificultades de crear un sistema atractivo de combate, Wheeler destaca como gran obstáculo el diseño de fortalezas: "Teníamos que asegurarnos de que funcionasen, tanto en disposición como en tamaño. Las fortalezas son enormes, hay mucho espacio para moverse. No son verticales, sino más bien planas para evitar que la lucha se decida en distintos niveles. Y puedes reventar partes de las mismas para conseguir entrar".

Nada nuevo para el fan del MMO, pero sí que cambia las cosas para los veteranos de *Elder Scrolls*. Hay muchísimas modificacio-





Encontrarte con otros jugadores en *The Elder Scrolls Online* no es nada molesto: encajan bien en el diseño y no les necesitas para explorar el mundo.



nes más: los arqueros, por ejemplo, tienen flechas infinitas para el disparo normal, pero para equiparse con flechas especiales necesitan desbloquear la habilidad y equiparla. Cambios que acercan más la dinámica del combate al género online.

El otro gran desafío en consolas es incorporar la barra de habilidades a un pad ya repleto con los controles habituales de la serie, algo en lo que todavía están trabajando. "El control de movimiento del ratón no da problemas al pasarlo a los sticks, pero en lo que respecta a la activación de habilidades, estamos discutiendo si las ponemos en los botones frontales o en alguna otra parte. Hay gente en el estudio que se ha dedicado a mapear los botones de PC en un pad para ir probando las configuraciones y todavía no lo hemos definido del todo, pero es jugable. Tomamos como partida el estilo de *Oblivion* de bloquear con la izquierda y atacar con la derecha, pero todavía tenemos que refinarlo".

Y Wheeler todavía tiene que revelar mucho sobre su principal área de trabajo, la que más atractiva resulta a los jugadores de ambos mundos: el PvP, que los de MMO piden de partida y que los fans de *TES* llevan pidiendo años junto al online. Pero no es tan sencillo. "Empezamos por discutir bastante qué zonas deberían ser PvP," nos cuenta Wheeler. "Sabíamos que Cyrodiil tenía que ser una porque la cronología de la época la sitúa en una guerra civil. Así que dijimos, vale, Ciudad Imperial, empecemos por ahí. Y el resto vino solo: Ciudad Imperial se nos quedó pequeña para las batallas que queríamos hacer así que lo ampliamos a todo Cyrodiil con el visto bueno de Bethesda, que nos dijeron: 'Claro, faltan 700 años para *Oblivion*, tenemos cierta libertad'. Así que la topografía, el terreno, son los mismos. Tomamos ciertos hitos y jugamos con ellos. Varias de las ruinas de *Oblivion* aquí son castillos en su plenitud. Fue divertido coger el mapa y averiguar cómo transformar todo *Oblivion* en un PvP".

Lo que hace *The Elder Scrolls Online* es unir sin fisuras los mejores elementos de sus dos mundos. De hecho, ZeniMax está cambiando el MMO, con más énfasis en el rol narrativo envuelto en características multi. Si la jugada sale bien, puede que el género encuentre por fin el éxito fuera del PC. "Sería genial, y un ejercicio de humildad al mismo tiempo, ser uno de los tipos que logró que un *Elder Scrolls* fuera la punta de lanza de los MMO de éxito en consola. Sería increíble", concluye Wheeler.

The Elder Scrolls Online saldrá en PC, PS4 y Xbox One durante el primer trimestre de 2014.



ELDER SCROLLS ONLINE ¿CUÁNDO OCURRE?

Resumido en una línea, la ambientación de The Elder Scrolls Online se sitúa 'antes de Morrowind y Oblivion', que no dirá nada a quién no conozca la mitología de Tamriel. Lección de Historia, pues.

EL AMANECER

El nacimiento del tiempo. Esta prehistoria es anterior a la llegada de los mortales a Tamriel y lo único que se sabe de ella es lo que rezan las religiones, la mitología y los esquivos Daedra.

ERA MERETHICA

Cuando Aedra creó los reinos de Mundus y Aetherius y los Daedra poblaron las esferas de Oblivion creadas por sus Señores. Sucede lo mismo: apenas está documentada en el universo de *The Elder Scrolls*.

LA PRIMERA EDAD

Nos vamos entendiendo: aquí ya empiezan a pasar cosas "humanas", como la creación del Primer y el Segundo Imperio. En este último surgiría un gobernante mítico que conquistaría casi todo Tamriel: Reman Cyrodiil. Sí, es el que da nombre a la región Imperial.



"MÁS QUE UN ESCLAVO DE DOS GÉNEROS, THE ELDER SCROLLS ONLINE ES EL UNIFICADOR DE LOS MEJORES ELEMENTOS QUE OFRECEN AMBOS MUNDOS"

LA SEGUNDA EDAD

■ Aquí transcurre *The Elder Scrolls Online*. El Imperio Cyrodiílico gobierna y bajo su sombra surgen gremios como el de Guerreros y el de Magos. La guerra arrasa los reinos cuando el Emperador, Savirien-Chorak es asesinado sin heredero. La Edad acaba cuando el Sangre de Dragón Talos/ Tiber Septim, conquista todo Tamriel.

LA TERCERA EDAD

■ La del Imperio de Tamriel, gobernada por la Dinastía Septim. La más familiar para nosotros, pues comprende *The Elder Scrolls: Arena, Daggerfall, Morrowind* y *Oblivion*, donde vimos el final del Imperio Septim.

LA CUARTA EDAD

■ La petrificación divina de Martin Septim marca el final de su Dinastía, con *Skyrim* situada un par de siglos después, con sus dragones y demás. Que no los hay en *The Elder Scrolls Online* porque no existían al principio de la Segunda Edad, antes de Talos.


Grümble
98,857 / 98,857
100 K / 100 K
85
Blitzem (*)
215 K / 215 K
74 / 100
Eyecandy (*)
193 K / 193 K
109 K / 120 K
Torch (*)
132 K / 132 K
98,627 / 100 K
Yanou (*)
145 K / 145 K
75,847 / 100 K
General
Combat Log
[Loot]: Yanou (Greed - 65) Won: [Irontree Knuckles of the Monkey]
Yanou receives loot: [Irontree Knuckles of the Monkey].
Your share of the loot is 16 Silver, 82 Copper.
Your share of the loot is 33 Silver, 18 Copper.
You receive loot: [Embersilk Cloth]x4.
Your share of the loot is 62 Silver, 59 Copper.
[Instance] [Torch-DefiasBrotherhood]: i'll stand on one beem
Your share of the loot is 37 Silver, 33 Copper.



"2013, día mil y pico, aún lo juego y aún lo adoro"

NIC WATT, DIRECTOR CREATIVO EN NNOOO

POR QUÉ ❤...

World Of Warcraft

NIC WATT, CREATIVE DIRECTOR, NNOOO

2004, día uno, he creado mi personaje y me adentro en este gigantesco y bello mundo. Hay tantas opciones y lugares por explorar. El mundo es enorme. He comenzado unas misiones y empiezo a subir de nivel.

Día tres, estoy accediendo a mi primera mazmorra y ya tengo un rol que me gusta. Me hace sentir como que soy parte de una unidad. Sí, algunos jugadores parecen bebés, pero cuando trabajamos juntos es genial.

2013, día mil y pico, aún lo juego y aún lo adoro. Cuando me aburro, me meto en él y siempre encuentro algo que hacer. Recojo algo de contenido viejo para conseguir premios, me uno a la gente del clan para hacer el tonto o me preparo para una raid o una mazmorra.

Creo que lo que más me gusta es poder jugar con otros en cooperación. El mundo aún es bello: parece un enorme patio de colegio.

GTA HA EVOLUCIONADO COMO LOS SIMPSONS: ERAN UN REFLEJO CÁUSTICO DE EEUU, PERO YA NO HACEN GRACIA

Grand Theft Auto V

Menos mal que no sale un *GTA* cada año. Puede que juegue, más o menos, en la misma liga que *Call of Duty* o *Assassin's Creed* en cuanto a ventas, pero lo de Rockstar es un producto muy diferente, uno pulido durante años, con unas tramas tan inspiradas en el pop de cada época que se podría escribir una tesis sobre su reflejo del mundo que vivimos y que tiene unos presupuestos que dan miedo, no solo por lo que se gastan en marketing sino porque, así a lo bruto, el juego ha costado más que *Los Vengadores*. También ha recaudado mucho más. Así que eso, que menos mal que hacen uno cada mucho tiempo porque así salen luego de impresionantes. Eso no quita que muchos aprovechen la fórmula *GTA* para cubrir su ausencia, aunque siempre intentando ir más allá de esa fórmula tantas veces vista. Con ejemplos en el mercado como *Just Cause 2*, *Sleeping Dogs* o *Saints Raw IV* ¿puede Rockstar superarse a sí misma? Pues claro que sí, realmente no sé por qué lo estábamos dudando.

/// La comparación con *Los Simpsons* puede parecer estúpida, pero dejad que os lo aclare. No encuentro sentido a explicar qué es un *GTA* porque, si estás leyendo esta revista, sabes que trata de un mundo abierto donde se roban coches, se pegan tiros, se hacen misiones tanto serias como absurdas y se manejan personajes a medio camino entre lo mafioso y lo chusco; así que vayamos un poco más allá. Como saga, se ha caracterizado por ser un reflejo lleno de referencias pop de los Estados Unidos en una época concreta (salvo en su primer juego, británico de origen, como la franquicia). En el caso que nos ocupa, la etapa no es otra que nuestra mundana contemporaneidad llena de redes sociales, iPhones, hipsters y demás. Como los *Simpson*, *GTA V* dibuja este retrato a través de una ciudad (Springfield y Los Santos), unos personajes (la familia Simpson y la familia no natural que son Michael, Franklin y Trevor) y cómo interactúan entre sí (estrangulando al primogénito). Son tan tremendamente parecidos en su base que lo son hasta en lo malo. Estaréis conmigo si digo que los *Simpson* de hoy en día son lamentables, una sombra de sus mejores tiempos. Con *GTA V* pasa algo así en un plano narrativo ya que, en lo jugable, es mejor que nunca. Gracias a Rockstar por ello. Así, que me meta malamente con la historia del juego no resta ni una pizca del entretenimiento que garantiza.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LA CIUDAD: Los Santos está más viva que ninguna otra ciudad que hayamos visto en un mundo abierto. Desde los eventos aleatorios a poder cazar animales, resulta casi imposible no hacer algo diferente siempre.

La historia de GTA V intenta hacer ver lo hipócrita y cínica que es la vida moderna... con más hipocresía y cinismo. No es que la sociedad no haga exactamente lo mismo (dejemos claro que el juego habla de EEUU en particular, pero que, bendita globalización, se puede aplicar todo a la 'cultura occidental' en general), pero intentar burlarse de todo e intentar quedar por encima de lo que se cuenta es imposible sin una argumentación sólida. En lugar de inteligente y revelador, como los *Simpsons* de antaño, resulta tan pueril y aburrido, como los *Simpson* actuales.

Esta saga nació como un vehículo de homenajes al cine de acción y de la mafia, y fue evolucionando hacia una crítica sucinta y bien cimentada en lo que jugábamos, aunque manteniéndose muy al margen siempre, casi como si fuera una ficción. GTA V, por su parte, intenta aleccionar al jugador en un discurso vacío, que es justo el que viene a criticar. Las lecciones sobre política, capitalismo y los palos a las tribus urbanas (que hasta llegan a las tuitstars y sus acosadores) no tienen gracia: solo señalan con el dedo para luego decir "malditos hipsters" y liarse a tiros. Menos mal que la historia es sólida en su mayor parte (pese a los líos con la CIA

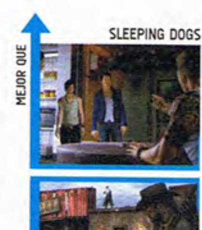
AÚN CON EJEMPLOS EN EL MERCADO COMO JUST CAUSE 2, SLEEPING DOGS O SAINTS ROW IV, ROCKSTAR HA SABIDO SUPERARSE EN SU GÉNERO



AL DETALLE

GÉNERO: Homónimo
PLATAFORMA: PS3, 360,
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Rockstar
DESARROLLADOR: Rockstar North
PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta

MEJOR QUE



SLEEPING DOGS

PEOR QUE



RED DEAD REDEMPTION







Arriba: Los robos lo convierten en la adaptación no oficial de *Heat* al videojuego. Las referencias a personajes y momentos del cine es algo habitual de la saga, pero esta vez han ido un poquito más allá.

TRÍO DE MAJARETAS

No sé cómo va a salir Rockstar de ésta. Lo de poner a tres personajes en lugar de uno a protagonizar un juego es muy efectivo. No solo permite cambiar al vuelo y sin menú de por medio, sino que es la solución perfecta para el aburrimiento y una forma artificial, pero efectiva, de crear variedad. Ahora bien, son los tres unos tíos asquerosos. Bueno, quizá Franklin se libre. Trevor, por muy gracioso y estrafalario que sea, puede llegar a ser incómodo de manejar, no por lo que hace, sino por cansino. Michael es un triste y, sinceramente, su familia me importa una mierda. Uno no puede evitar juzgar a quienes maneja como juzgaría a alguien con quien se ve obligado a tener contacto profesional pero no le cae nada bien. Es una proeza del juego, sin duda, porque significa que han sabido crear unos personajes que importan.

que no tienen sentido alguno) y que nunca sofoca lo que de verdad importa: jugar. Ahora bien, si hubieran conseguido el discurso tan dolorosamente cierto como gracioso de los *Simpsons* viejos, de los de antes de la octava temporada, habría sido el mejor maldito juego de todos los tiempos.

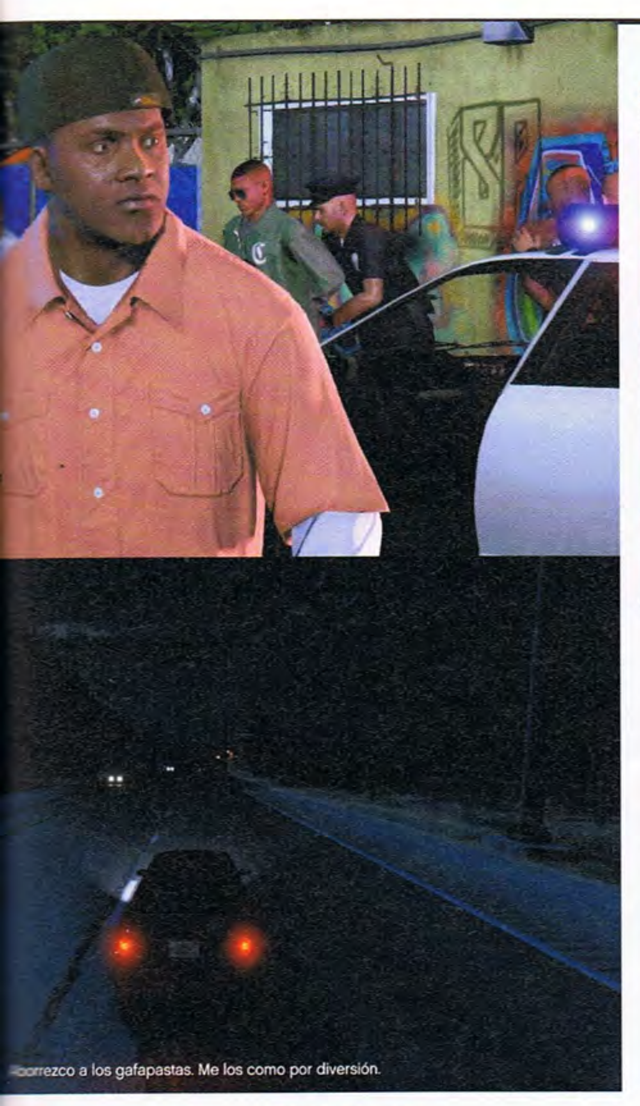
Curiosamente, hay algo en lo que sí es efectivo en un plano político, pero creo que de forma involuntaria. *GTA V* me ha hecho aún más contrario a la tortura de lo que ya era, si es que hay algo más allá de la total y absoluta repulsa. En una misión, tenemos que castigar a un personaje inocente para sonsacarle una información y la escena es tan desagradable de jugar que solo puede generar rechazo. Es una excepción interesante, como digo, porque se hace desde la mofa, sí, pero surge efecto en el sentido contrario. ¿Es que acaso *GTA V* intenta dar sentido a través del esperpento? ¿Es una gran máquina de ironía? Pudiera ser, pero lo ha hecho a un nivel tan básico y poco elaborado que solo parecen bromas de cuñado. No puedo culparle tampoco: teniendo en cuenta lo amplio que es el público al que se tiene que dirigir, nunca iba a poder mojarse de verdad con nada. Tampoco puede, sinceramente, ya que estamos ante el blockbuster por antonomasia. Lo que sí podrían haber hecho, ahora que el tema está tan candente, es tratar un poquito mejor a la mujer. Ningún *GTA* tiene un solo personaje femenino decente, y éste no es una excepción: todas son estúpidas y superficiales. Es verdad que los hombres son aún más despreciables si cabe, y solo por eso aceptamos pulpo como animal de compañía, pero a mí me gustaría ver a Rockstar haciendo un personaje femenino.

En definitiva, si Rockstar quería reflejar los problemas de EEUU con un aire irónico y de mofa, no debería haber intentado colocarse por encima de nadie, deberían haber visto el piloto de *The Newsroom* y haberle dado una vuelta. Su historia tampoco es brillante y cansa con los 'bitch', 'fuck' y demás palabrotas que hilan los diálogos de forma vaga. Por fortuna, el mundo suele acallar con su voz coral todo lo malo que puedan ofrecer los tres aborrecibles protagonistas.

Vaya, se me ha ido esto de las manos. ¿Hablo ya del juego en sí, que es lo que importa por encima de esta paja mental? Porque por mucho que haya criticado lo cansino y lo machacón del telón de fondo, de lo poco que me importa en sí qué les pase a estos tíos (incluso en el final, donde se te da a



Arriba: No hay una sola tribu urbana que no reciba su merecido. Aunque los *juggalos* aparecen lo justo (esta escena solamente, por desgracia), los hipsters reciben bastante atención y regalan un par de momentos muy risibles.



Arriba: Existen los gráficos y los gráficos. Sí, Crysis 3 se ve mejor que GTA V, pero el mundo de éste y la cantidad de detalles que lo pueblan (casi todos, referencias al mundo real) son dignos de alabanza. Como este atardecer en avión.



elegir qué hacer con ellos), eso no me impide decir que estamos ante uno de los mejores juegos de la generación (miren ustedes el reportaje de los 50 juegos que hay en este mismo número, verán cómo no miento), ante un juego que entiende muy bien la dinámica de los mundos abiertos y que sabe crear una soberbia variedad de situaciones en lugar de limitarse a pegar tiros a troche y moche, como hacía su predecesor. Es cierto que gran parte del juego se pasa con una pistola en la mano, pero hay muchas misiones donde no es ni necesario sacarla. Ahí están las de Franklin con el paparazzi. Son sencillas, son divertidas y se burla de las celebrities y el mundo que las rodea con, aquí sí, gracia. Los atracos merecen una mención honorífica: planearlos, elegir un acercamiento, poder elegir el equipo, cambiar de situación dentro de la propia misión...son gloriosas.

Es verdad que es una variedad creada de forma artificial: es sencillo plantear situaciones diferentes si tenemos tres personajes con sus habilidades, poderes y secundarios propios, pero funciona tan bien que no importa. De hecho, es una forma de crear continuidad porque no explota en exceso ninguna situación y porque muchos caminos llevan a misiones conjuntas. La mayoría de personajes se mantienen en el tiempo y ayudan a que el ritmo no decaiga.

Las misiones secundarias son más de lo mismo: surgen de forma tan natural a través de una llamada oportuna en el móvil o se generan de forma espontánea. Y lo de las características únicas de los personajes, que aumentan a medida que se usan, es también una maravilla. Es como ir al gimnasio con CJ, pero con todos los aspectos que afectan al juego, desde aguantar la respiración a tener menos turbulencias cuando se vuela. Oh, sí, estas dos cositas nuevas (lo de volar solo lo es a medias, vale) también dan unas cuantas horas de entretenimiento.

Algo que también ha mejorado mucho es la mecánica de tiros. No lo han tenido difícil: solo debían mirar a *Max Payne 3*, el mejor juego de tiros en tercera persona de esta última etapa de la generación, y meter el mismo autoapuntado (debe ser el único juego donde recomiendo jugar con él: es más divertido) y hasta calcar el tiempo bala en Michael. Cubrirse, correr, pegar tiros y demás, si se compara con *GTA IV*, es cien veces mejor. Además, la gran mayoría de tiroteos están pensados para ir saltando de un personaje a otro, cada uno con su arma y su posición, por lo que casi parece que uno juega a un shooter cooperativo donde maneja todos los personajes. Si el predecesor inmediato era cansino y plomazo en esto, *GTA V* es todo lo contrario. Bendito *Max Payne 3*, cuantas cosas buenas has traído a nuestras vidas.

Sinceramente os digo que *GTA V* me ha hecho una persona disfuncional, más aún si cabe. Nadie normal pasa 35 horas pegado a la consola durante cinco días levantándose para comer e ir al baño, como tampoco,

MEJORADO

SUPERANDO AL ORIGINAL

PROGRESIÓN: Todo GTA se estanca un poco llegado un momento, en el cambio de zona o de secundarios, pero GTA V se mantiene firme desde la primera hora a la 35. Es algo inaudito, es difícil soltar el juego.

FAQ

¿CUÁNTAS MISIONES TIENE?
Principales, 69 (bonito número). Pero esa cantidad se duplica entre secundarias, que muchas son mejores que las principales; y otros menesteres aleatorios.

¿SE CONDUCE MEJOR QUE EN GTA IV?
De hecho, sí, porque en GTA IV era mucho más creíble la velocidad y la sensación de que se te va el coche. Aquí es menos realista y, por ello, mejor. Esto no es un *Gran Turismo*.

¿ES MACHISTA?
Hasta la médula. Salvo una, todas las mujeres son estúpidas y superficiales. Eso no quita que sea divertido, claro.

LA CAZA DEL 100%

Como todo juego de Rockstar que se precie, GTA V tiene una particular meta para sus fanáticos: conseguir el 100%, esto es, hacer TODO lo que se puede hacer en el juego. Eso implicaría realizar 50 saltos acrobáticos muy complicados o pasar con una avioneta por debajo de los tropecientos puentes del juego. Es decir, una cosa absurda y poco divertida. Por fortuna, existen otras tantas cosas que sí son la monda, como buscar una nave alienígena o monstruos raros que hay por el mundo. Las carreras y misiones, digámoslo así, terciarias, no son tan plomazo como en los otros juegos. Pero ni con éstas consigue estar a la altura de *Red Dead Redepmtion*, donde creo que todas las misiones del 100% eran la bomba. El único juego de Rockstar donde lo he conseguido, por cierto.

LA NECESIDAD DE CRITICARLO TODO Y DE ESTAR POR ENCIMA DE LAS MODAS Y FORMAS DE VIDA QUE LUEGO SUSTENTAN EL JUEGO LE DAN UN AIRE DE HIPOCRESÍA QUE NO LE SIENTA BIEN

MINUTO A MINUTO



LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO

1 HORA



Tras una misión que introduce perfectamente a uno de los personajes, aprendes a conducir y disparar y sigues haciendo encargos. Te has olvidado de sacar al perro y de cenar.

10 HORAS

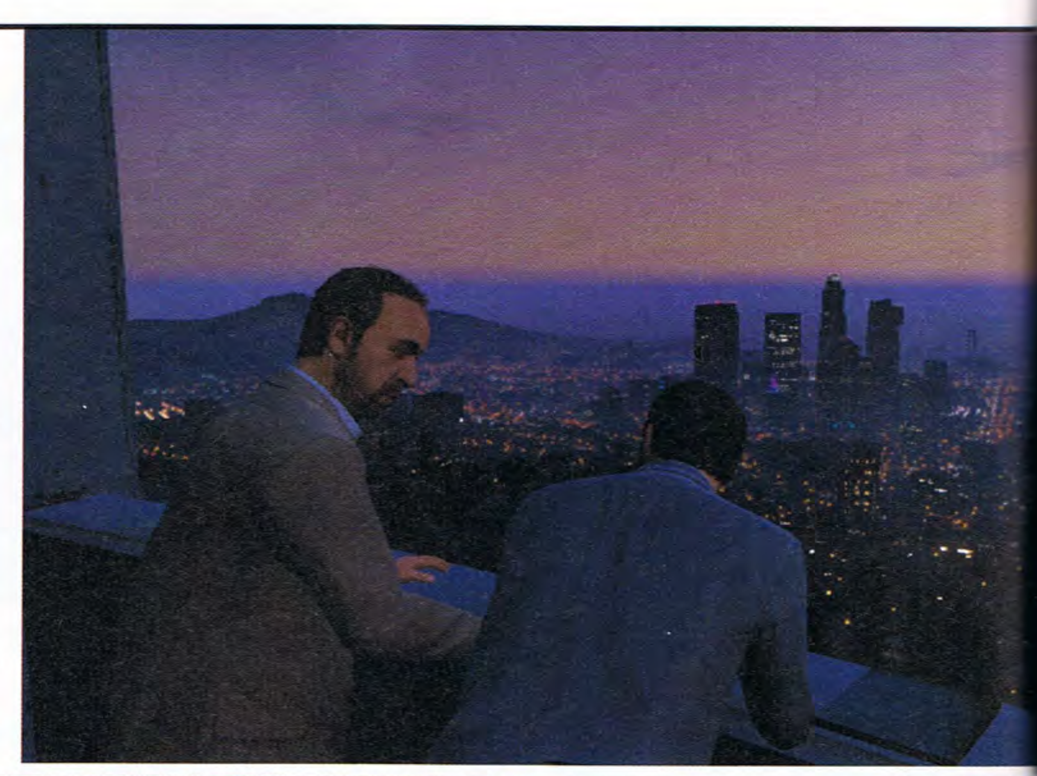


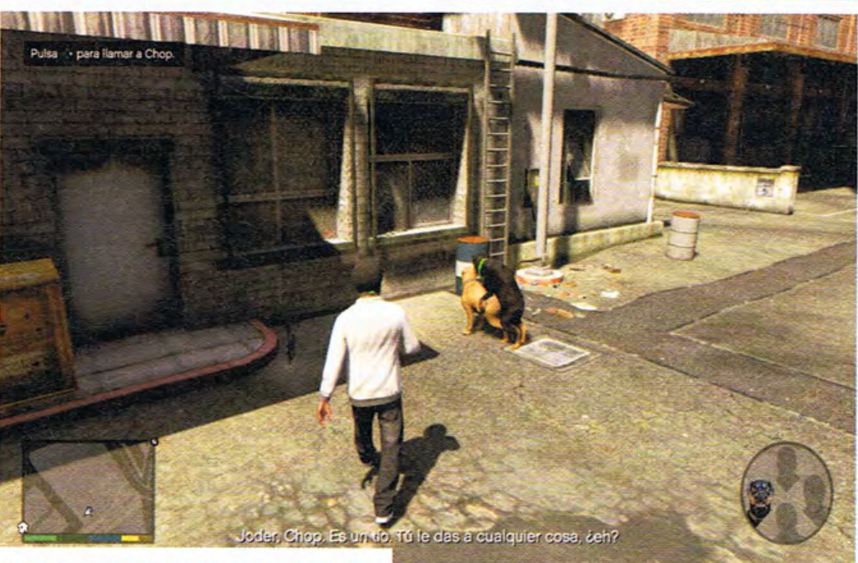
Con un poco de suerte ya habrás conocido a Trevor. Ya habrás probado la mayoría de deportes y misiones secundarias. Aún te queda juego para rato. Tu novia está enfadada.

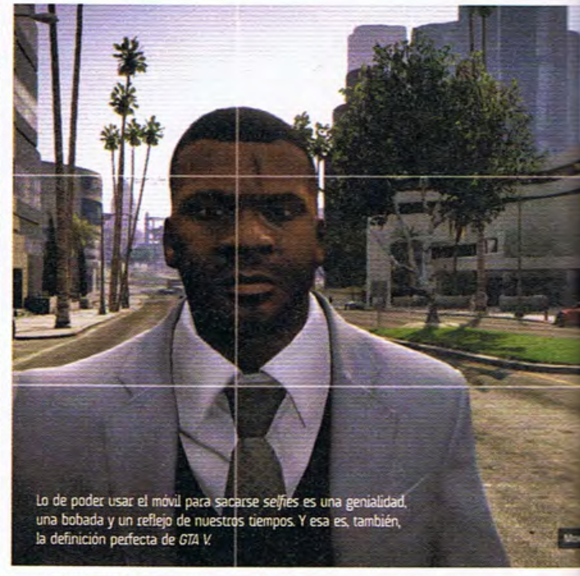
20 HORAS



Ya habrás pasado el ecuador del juego, pero ni mucho menos lo llevarás por la mitad real: hay tantas actividades que es imposible parar de jugar. Ya no tienes vida social y tu novia te ha dejado.



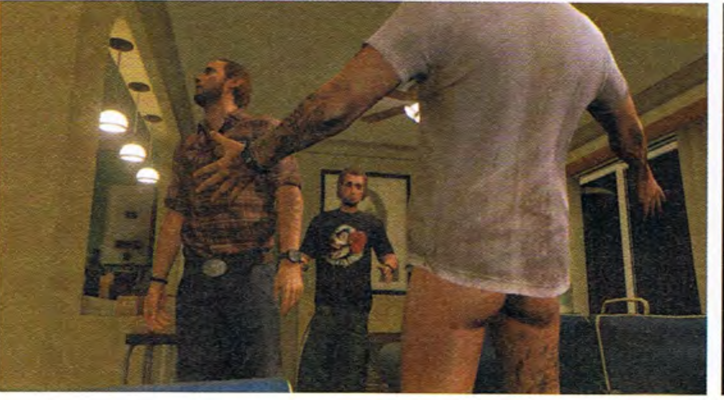




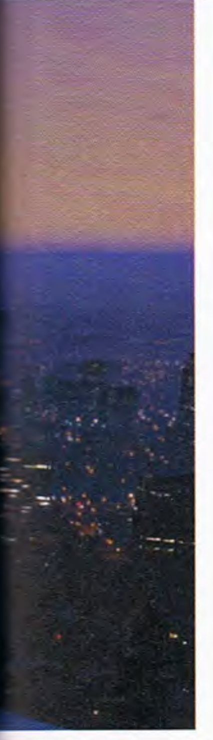
Lo de poder usar el móvil para sacarse *selfies* es una genialidad, una bobada y un reflejo de nuestros tiempos. Y esa es, también, la definición perfecta de *GTA V*.

TU ABUELA ES MUY IMPORTANTE

El editor de personajes de GTA Online es profundamente estúpido y contraproducente. En lugar de imitar una fórmula tan establecida como la que ofrecen *Skyrim o Saint's Row IV*, opta por generar rostros a partir de la herencia genética. Eso es, en lugar de crearte un personaje, eliges entre diferentes parejas de abuelos y padres hasta que te gusta la cara del personaje. Y es un cachondeo: es imposible conseguir una cara agradable. Afortunadamente, solo hay que pulsar el botón de generar aleatoriamente para probar una y otra vez hasta que sale, como ha sido mi caso, un clon de Scarlet Johanson caracterizada como la Viuda Negra. Sí, soy esa clase de individuo que juega con personajes femeninos en los juegos donde se lo permiten. ¿Por qué? En este caso, porque quería ver la opresión del heteropatriarcado en mis chichas.









cuando por fin salí a la calle, lo veía todo dentro de los códigos del juego. Las calles y los coches se sentían raros, casi menos reales. Es genial cómo una recreación puede sustituir al referente real gracias a una ambientación tan detallista y lograda. Y por si fuera poco, es posible prolongarlo hasta el absurdo con el online.

GTA Online quizá es la experiencia de *GTA* más pura que pueda existir. Es una forma, primero, de realmente crearse una doble vida como criminal ya que el personaje no tiene ninguna historia. Por no tener, no tiene ni voz. Somos nosotros quienes la iremos llenando de contenido con las carreras, deatchmatch y demás modos. Al uso, funciona como cualquier MMO, aunque yo diría que en un plano mucho más honesto. Las misiones están ahí para hacerlas y se te puede cruzar cualquier capullo con una pistola para ponerte las cosas difíciles. También puede ser el mundo el que se ponga chulo, que la mayoría de los transeúntes lleva armas y la policía es más violenta si cabe que en la campaña (de hecho, pueden perseguirte si detectan que has robado un coche o requisar el tuyo cuando te matan). Es más, la policía aparecerá si haces el cafre durante una misión, cosa que no siempre pasa en la campaña. Es increíble que sea bastante más completo como mundo que el del juego, aunque luego las misiones sean tan sencillas y repetitivas como en cualquier MMO. Por eso la gracia está en jugar acompañado, en crear una historia paralela donde te organices con los amigos y establezcas quién atraca la gasolinera, quién espera en el coche, quién distrae a la policía y quién va en otro coche pegando tiros al que se ponga en medio. Como base para hacer el cabra, *GTA Online* es estupenda. Sin embargo, si se juega solo no se tiene acceso a muchas misiones o serán especialmente puñeteras (como tener que robar dos coches a la vez). Siempre se puede solicitar al resto de gente que está compartiendo la partida que se unan a ti pero la colaboración brilla por su asencia: la mayoría, yo incluido, te robarán el premio de buenas a primeras. Jugar a este online es vivir en una paranoia constante, en el miedo por ver un punto blanco que se aproxima a mucha velocidad mientras tú buscas un cajero donde depositar el dinero que has robado a un paquistaní en la gasolinera. Esa sensación de vivir en una cacería donde eres presa y cazador se acentúa cuando, directamente, alguien pone precio a tu cabeza y todo el mundo ve un punto rojo con tu localización en el minimapa.



SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

ONLINE ESTABLE: Durante la primera semana el servicio online de GTA no ha funcionado apenas. Había que intentarlo mil veces antes de conectarse y había fallos muy gordos, como perder personajes.

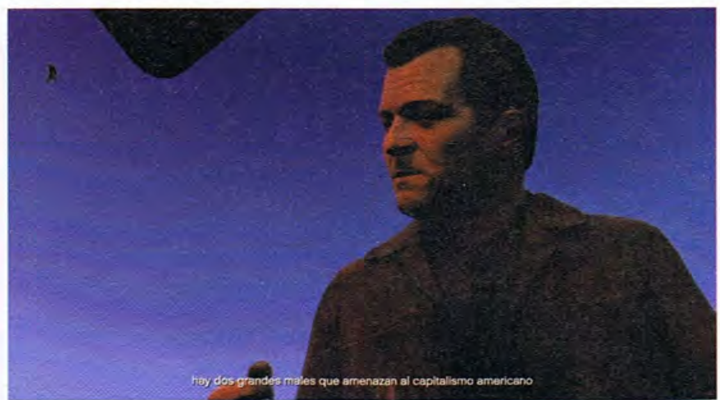
Aunque el servicio está fallando más que una escopeta de feria, cuando funciona es una maldita maravilla. Un caos más absoluto aún del que puede crearse en la campaña y con personajes mucho menos capaces en tanto que hay que crearlo con un editor que apenas da habilidad de conducción, tiro o demás.

A medida que se avanza y más secundarios de la campaña te van dando misiones (Simeon, Lamar, Lester y otros tantos) y a medida que subes de nivel y tienes acceso a más cortes de pelo, ropa y armas, quizá vayas notando que todo se repite demasiado. Y no te falta razón. Rockstar ha prometido ir metiendo más y más contenido pero por ahora no han conseguido ni que funcione de forma estable, así que no me fío demasiado del devenir de esto. Funciona cien veces mejor que el multijugador de *Red Dead Redemption*, pero es que éste apenas tenía nada que hacer. Si con el tiempo consiguen mantener un nivel de variedad mínimo y la gente no pierde el interés, es posible que estemos ante una nueva forma de entender el género. Estamos ante algo que podría ser muy grande o simplemente quedar, otra vez, en algo secundario y a la sombra de la campaña. Sea como fuere, es complicado obviar que es divertido en compañía y que, si hacer el cabra con Trevor roba horas por un tubo, hacerlo con los amigos más aún.

BRUNO LOUVIERS

PODRÍA DECIR QUE GTA ONLINE ES LA EXPERIENCIA DEFINITIVA DEL GÉNERO: TIROTEOS, ATROPELLOS Y ROBOS CON AMIGOS EN LUGAR DE PNJs





VEREDICTO 9/10

EL MEJOR GTA (PESE A LA AUSENCIA DE JETPACKS)

POKÉMON X/Y HA CONSEGUIDO ELIMINAR LA FRICCIÓN Y EL TEDIO PARA DEJAR UNA AVENTURA DE EXPLORACIÓN ÚNICA, BRILLANTE Y COLORISTA, CONCEBIDA PARA ENCANTAR: ES UN VIDEOJUEGO CON MAYÚSCULAS



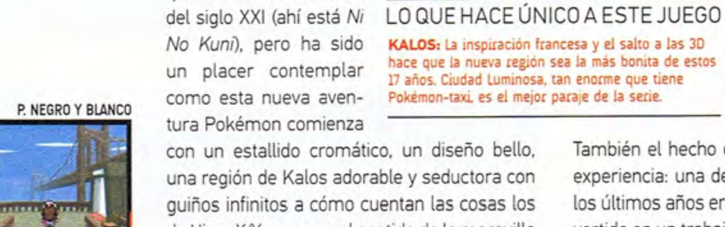


17 AÑOS DESPUÉS, GAME FREAK ELEVA LA SAGA HASTA EL OLIMPO

Pokémon X e Y

AL DETALLE

GÉNERO: Mitos de bolsillo
PLATAFORMA: Nintendo 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Game Freak
PRECIO: 44,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ONLINE: Sí



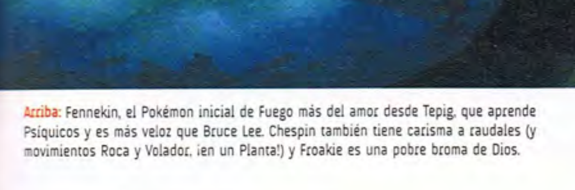
***Pokémon* tenía un problema a la hora de reinventarse, y es que no disponía de espejo en el que mirarse ni intención de ceder un ápice de identidad.** Sin embargo, este salto a las 3D (afortunadamente más relativo a los polígonos que a la estereoscopia) deja ver que había una inspiración a la vuelta de la esquina: Level-5. No sorprendo a nadie si declaro mi amor incondicional por el estudio japonés, y que éste tampoco tiene reparos en querer ser el Nintendo del siglo XXI (ahí está *Ni No Kuni*), pero ha sido un placer contemplar como esta nueva aventura Pokémon comienza con un estallido cromático, un diseño bello, una región de Kalos adorable y seductora con guiños infinitos a cómo cuentan las cosas los de Hino. *X/Y* recupera el sentido de la maravilla con cada paso, y se despoja de pesadeces (tiempo hasta el primer combate: dos minutos) para plantearte un mundo en el que estás deseando meterte en la hierba alta y ver qué hay, qué pasa, dónde nos llevan los pasos en este delicioso paseo francés: qué bonito, señores de Game Freak. Qué bonito todo.

El envoltorio poligonal dinamiza todo, desde los combates hasta los paseos, donde se ve esa urgencia del estudio por aligerar la saga: conseguimos patines en poco tiempo, el juego quiere que lo avances y, por primera vez desde *Rojo*, eres tú el que quiere detenerse a combatir. Parte de la culpa lo tiene uno de los aderezos: el Superentrenamiento, un minijuego doble de sacos de boxeo y espíritu de fitness en el que cada Pokémon va mejorando por momentos sin necesidad de combatir o sin robar tiempo excesivo. También el hecho de que ahora casi todo da experiencia: una de las quejas recurrentes de los últimos años era que la serie se había convertido en un trabajo, en deberes, en estar todo el rato mirando guías y haciendo números para conseguir ese equipo imbatible, y *Pokémon* no se trataba de eso. Ligereza, progreso, aventura, en un marco en el que por fin volvemos a divertirnos con los bichitos de batalla.

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

KALOS: La inspiración francesa y el salto a las 3D hace que la nueva región sea la más bonita de estos 17 años. Ciudad Luminosa, tan enorme que tiene Pokémon-taxi, es el mejor paraje de la serie.





Arriba: Fennekin, el Pokémon inicial de Fuego más del amor desde Tepig, que aprende Psíquicos y es más veloz que Bruce Lee. Chespin también tiene carisma a raudales (y movimientos Roca y Volador, ¡en un Planta!) y Froakie es una pobre broma de Dios.



NUEVO TIPO: HADA

Lo de nuevo es relativo, porque ciertos Pokébichos ya lo llevaban en la cara desde el principio, empezando por Jigglypuff o Mr. Mime. En general, si es muy rosa, casi seguro que es Hada. Pero aquí encontraremos relativamente pronto nuestro primer nuevo tipo, Flabebé, que me tiré 20 minutos pensando que era Planta por su aspecto, y porque Fuego les hace picadillo. Y Acero. Y Siniestro. Entonces, ¿para qué sirven? Pues para bajarles los humos al tipo Dragón, que llevan ya unas cuantas generaciones bastante subiditos. Por supuesto, un nuevo tipo significa que Eevee tiene otra evolución más, Sylveon.

El envoltorio no oculta que, en el fondo, esto es más de lo mismo en la historia, como lo son los *Mario* y los *Zelda*: la historia de un crío que se lanza a recorrer el mundo en un rito de transición sin apenas adultos, secuestrando mascotas domesticada a castañazo limpio para que se partan la cara por unas monedas para su dueño. Pero el viaje hace que ignoremos una premisa tan brutal para perdernos en unas ciudades majestuosas, unos parajes que sostienen un diseño excepcional (ya solo las primeras rutas presentan laberintos, recovecos, las típicas zonas inaccesibles: todo el juego te está invitando a que lo recorras) y la sensación de que, por primera vez en años (salvo ese soplo que fue *Blanco/Negro*), Game Freak se está currando un título de primera división. *X/Y* es fácilmente uno de los mejores rolazos japoneses que he jugado en mi vida, donde todo funciona como un reloj y en el que cada pocos minutos encuentras algo que hacer o alguna novedad.

Este deslizarse de tobogán acuático se extiende a todos los apartados, incluyendo el online, donde gracias a los dioses se ve lo mucho que ha recapacitado Nintendo con su cercado online: combatir, intercambiar, chatear, añadir amigos, son cosas que se hacen con un par de toques, inmediatas. *X/Y* está pensado para que no haya fricción entre el online y el offline y hasta se han desarrollado mecánicas de ayuda que invitan a la cooperación y el buen rollo entre entrenadores.

En lo que a los bichitos y el combate respecta, tengo que confesar que me ha venido muy bien jugarlo antes del lanzamiento: no sé cuáles son los movimientos que aprenden los Pokémon nuevos, a qué nivel evolucionan o qué sorpresas guardan en la manga. No tengo guía y creo que no voy a consultarla porque me lo estoy pasando teta y no quiero arruinarme el juego con crianzas especuladoras, si ya el entrenamiento consigue que hasta el bicharraco más lamentable pueda ser útil si te cae bien.

Entre eso, y que han recuperado la senda del buen diseño, es un todo bien mayúsculo. Sí, *Blanco/Negro* también lo hizo estupendamente ahí, pero limitaba el principio del juego a sus nuevos bichos, con lo que claro que les cogías cariño. Aquí, sin embargo, me he encontrado un Pidgey y un Pikachu en los primeros compases y en las tres primeras horas tenía un equipo majetón que no ha parado de cambiar. El Repartir Experiencia (que también te dan muy pronto) ayuda, por lo que comentaba: subir de nivel a los más débiles ha dejado de ser tedioso, y la frescura del combate invita a experimentar con tipos.

Al juego todavía le falta gestionar bien el cambio de equipos -la parte más tediosa con diferencia-, pero ese es un problema mecánico: los monstruitos responden de fábula, el 3D en las peleas es todo aquello que soñábamos con *Colosseum*. El nuevo tipo -Hada- me parece irrelevante, eso sí (bueno, es que los ZooeyPokémon de su filiación no me caen bien) y lo de las Megaevoluciones temporales me parece una concesión horrible al fan dragonbolero y competitivo. Es más, vistas en funcionamiento remiten directamente a aquel pseudo de derribo que fue *Digimon*: la pinta agresiva y poderosa, pensada únicamente para repartir y arrasar y "hacer trampa" (leche, que lo bonito es superar una situación con un

FAQ

¿CUÁNTOS MINIJUEGOS HAY EN X E Y?
Muchos, mi favorito actual es que puedes editar tu propio vídeo de presentación online para otros jugadores, con sus poses horteras, sus lemas y todo.

¿CUÁNTOS POKÉMON NUEVOS HAY?
Nitendo no nos deja decirlo, lo siento. Creo que pocos, pero es que estoy encontrando de todas las generaciones.

¿PIKA-PI?
Tú ríete, pero le han puesto la voz de la serie a los Pikachus. Que choca un poco considerando que unos cuantos se han quedado con los chirridos de tiempos más antiguos



Derecha: MegaMewtwo, la megaevolución del más carismático de todos los Pokémon únicos.





Arriba: El salto a las tres dimensiones ha traído consigo una nueva cámara, más dinámica y narrativa.





Derecha: El Banco de Pokémon explicado por Nintendo: un servicio en la nube de suscripción anual para facilitar el paso de Pokémon de una generación a otra.

LAS MEGAEVOLUCIONES NO SON LA MEJOR IDEA. SÍ, SON EFECTIVAS Y PODEROSAS, PERO RECUERDAN DEMASIADO A DIGIMON





Abajo: En Ciudad Luminosa la cámara cambia la perspectiva, rebajándola como si de repente estuviésemos jugando a algo más cercano a *GTA* que a *Pokémon*. La idea es evidente: que recorras sus calles y te pierdas en el escenario más vivo y trabajado de la saga.



MINUTO A MINUTO

LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO

1 HORA



Comienza la aventura con tu Pokémon de inicio, que en mi caso es un Fennekin porque tipo Fuego siempre, y porque es un zorrillo. Para mi sorpresa, me encuentro varios 1ª Generación.

5 HORAS



Con un par de medallas bajo el brazo sigo perdido en Ciudad Luminosa, cuyos servicios empiezan a activarse. Como esto es París, habrá que ir bastante de tiendas.

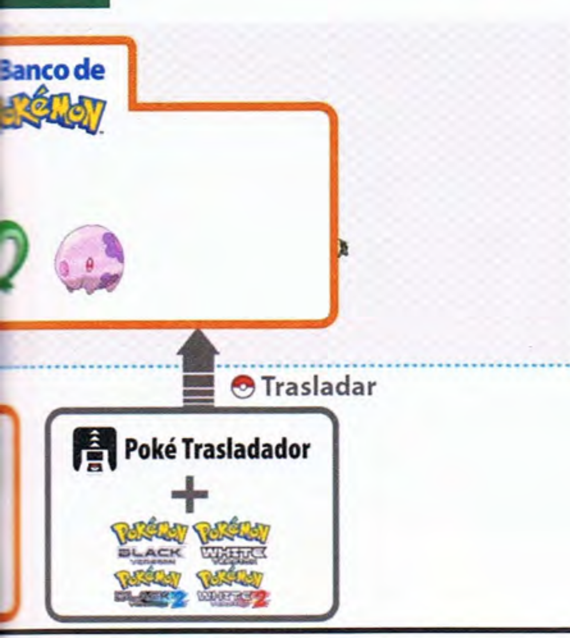
15 HORAS



Las megaevoluciones empiezan a hacer acto de presencia: Pokémons que con una piedra adquieren un poder desmedido y que todavía no sé si están pensados para torneo o qué pretenden con ellos.

POKÉMON: LOS ORÍGENES

Pokémon TV es una aplicación para móvil y tableta de The Pokémon Company (que tiene y que no tiene que ver con Nintendo) en la que se ofrecen capítulos del anime. Lo comento porque en noviembre salen los capítulos de *Pokémon: The Origins*, una recreación de *Pokémon Rojo* que es gloria bendita. Y que hará que nos olvidemos para siempre del cenutrio de Ash que, desde aquella primera gloriosa temporada (que sigo defendiendo como el mejor transmedia de todos los tiempos: un tutorial animado), se ha hundido en el más soberano tedio. ¿Significa esto que *Pokémon Rojo* y *Azul* aparecerán algún día en 3DS para sacar provecho del Banco Pokémon?



Pokémon en las últimas, no chutarlo de esteroides hasta que se convierta en Metal Super Dwayne Johnson Charizardmon). Lo mismo son formas de jugar, yo me he descubierto soltando un gritito de emoción cuando mi Pokémon inicial de repente aprendió un ataque psíquico, que me llevo automáticamente a darle *pokécupcakes* y caricias y "oioioi qué bonito eresh" en la función Tamagotchi que es el Pokérecreo. Que, bueno. Solo fue una vez.

Formas de jugar: no tengo ni idea de si es posible completar la Pokédex sin hacer uso de transferencias (de Pokémon antiguos, me refiero) o del nuevo Banco de Pokémon, y me da igual. Porque se trataba de eso. A estas alturas ya no sé cuántos Pokémon hay, y hasta en Game Freak se han alejado un poco de aquel eslogan oficial que convirtió a una generación de críos en trastornados obesivo-compulsivos. No necesito la historia brillante que tuvo *Blanco/Negro* ni pegarme a un puñado de elegidos teniendo a todos los demás en vitrinas de entomólogo. No me siento separado de un avatar al que ahora le puedo comprar ropa como si esto fuese *Pokémon San Andreas* y personalizarle tanto como a mis criaturitas. Por una vez, el mundo, la libertad, lo fluidos que resultan casi todos los elementos del juego me permite jugar *Pokémon* a mi manera, en vez de pasar por el mismo agujero negro por el que se me han ido literalmente miles de horas de la única vida que tengo. Incluso soy consciente de que habrá fans de las evoluciones, de los Pokémon tipo hada o, lo más importante, jugadores nuevos que no tendrán ni idea de qué estoy hablando.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

EL PC DE ALGUIEN: Lo malo de mantener detalles de 1996 es que se agostan: Pokémon necesita otra forma de gestionar el número de Pokéballs habitadas que llevamos encima. Queremos una app, no un PC.

Y les dará igual porque *Pokémon X/Y* se sostiene solo: es una aventura de combate y exploración, un rolazo y un zoológico virtual, un sandbox y una sartenada de turnos donde conviven casi todos los elementos que hacen que un videojuego sea tal. Casi dos décadas después Game Freak ha destilado todas sus ideas, sus hallazgos intemporales (siempre he defendido que, excepto por el intercambio, *Pokémon Rojo* podría haber sido un juego de NES de 1985), su habilidad para crear un universo paralelo y una vida que no es la nuestra, y lo ha condensado todo en un puñado de datos que me recuerdan por qué este es el medio más fascinante que existe.

Con *X/Y* la franquicia abre una edad de oro. Sé que posiblemente la malgastarán, que habrá un chorrazo de secuelas caníbales y que tuvo que pasar más de una década para que el juego escapase a su propia automomificación, a esa existencia zombi y churrera que le ha precedido. Pero esta sensación de estar jugando con algo vivo lo compensa todo.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 9/10

¿EL MEJOR QUE HABRÁ JAMÁS?

COMPLEJO DE PANTALLA PEQUEÑA

Beyond: Dos Almas

La última hornada de juegos para PS3 está siendo bastante buena, parece como si un veterano guerrero estuviera enseñando el arte de la guerra a otro más joven. El maestro deja dos lecciones al sucesor. La primera es el valor de una exclusiva de primer orden y que ha vendido una burrada: *The Last Of Us*. La segunda, una filosofía, la de PlayStation Plus, que le ha garantizado un porvenir y la fidelidad de los jugadores. Al parecer, hay una tercera lección, que nosotros no llegamos a comprender ni compartir: David Cage y su ambicioso *Beyond: Dos Almas*. ¿Se equivoca el maestro o es que nos está avisando de un juego que no es juego y que puede ser peligroso? Queremos pensar esto último.

Estamos ante una secuela espiritual (esto es literal) de *Heavy Rain*. Se trata de un "juego" que intenta tocar unas cuantas áreas atípicas para el jugador medio con la intención de demostrar algo al mundo del videojuego. Algo que, si tienes dos dedos de frente, ya debes saber. Lo protagoniza Jodie, una muchacha con un don "interpretada" por Ellen Page; de quien conoceremos numerosas etapas de su vida y cómo evoluciona su relación con, agarros, un compañero fantasmal que está ligada a ella y que se llama Aiden.

Está claro que una buena parte del presupuesto (la que queda tras pagar los sueldos de dos actores famosísimos como Page o Dafoe) se ha empleado en mejorar la tecnología de captura facial y de movimientos del estudio. Ha sido dinero bien empleado. El retrato del reparto, pero especialmente el de Page, es tan detallista que roza lo enfermizo. Sin lugar a dudas, es uno de los juegos de consola más impresionantes que existen gracias a su apartado gráfico, y ciertamente la sensación de película está conseguida. No es fotorrealita, pero tampoco muy incómodo.

Willem Dafoe acompaña a Page durante el juego. Interpreta a Nathan Dawkins, un amable científico con arrebatos de figura paternal que encuentra cómo ayudar a Jodie a entender su vínculo con el fantasma. Empleando saltos temporales, el juego nos hace recorrer la adolescencia de Jodie, su infancia y sus primeros años como adulta en una serie de escenas interactivas repletas de estrafalarias lecciones sobre la vida, la muerte, el más allá y el sufrimiento que conlleva ser diferente.

Se hace complicado hablar de este juego pues su jugabilidad es muy limitada, por no decir ausente. Es algo que caracterizaba a *Heavy Rain* y que se puede entender un poco por el estilo de juego. Sin embargo, *The Walking Dead* dejó claro que era posible hacer bien lo que Cage quiere. Así que preparaos para una retahíla de "Pulse X para llorar" durante toda la trama. La interacción básica se limita a esto, pero también hay escenas de acción donde el jugador debe imitar la dirección de los movimientos de Page con el stick derecho para realizar a cámara lenta (cómo si no) los correspondientes contraataques. Una solución más elegante que la de *Heavy Rain* pero un QTE disfrazado al fin y al cabo.

Tratando de unificar controles e interacciones, lo que busca *Beyond: Dos Almas* es que el jugador se meta en el juego solito. Y la discusión es la misma de siempre: ¿es esto jugar? Lo diremos claro, sí. ¿Pero es un buen juego? Eso es más complicado. Títulos como *Gone Home, Dear Esther, To The Moon* y, por encima de todo, *The Walking Dead* han dejado claro que la interacción y las mecánicas simplistas sirven muy bien al medio. La ausencia de jugabilidad en *Beyond: Dos Almas* no es el problema, pero que la poca que hay sea un estorbo sí lo es.

Es más interesante hablar de lo que el juego intenta hacer bien. Al contar con una tecnología asombrosa que traslada a los actores al juego, Quantic Dream puede captar una expresividad única. Ellen Page es una gran actriz y en su rol como Jodie está

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

JUGAR: Nuestra mayor pega a todo lo que hace Cage, incluso en este juego que ha mejorado bastante, es que en realidad apenas se juega.

SI JODIE ES LA ESTRELLA DE 'BEYOND: LA PELÍCULA', AIDEN LO ES DE 'BEYOND: EL JUEGO'



AL DETALLE

GÉNERO: Cinematográfico
FORMATO: PlayStation 3
ORIGEN: France
COMPAÑÍA: Sony
DESARROLLADOR: Quantic Dream
PRECIO: 64,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2

Abajo: Con un poco más de libertad, *Beyond* podría haber sido un buen juego. Tal como es, solo funciona para los fans del estilo de Cage. ¿Eso es bueno o malo?



Arriba: Las secciones en las que Jodie es una niña dan mucha lastimita. Dan ganas de cogerla y darle un abrazo. De los pocos casos en esta generación que nos han metido en el cuerpo de un niño que está rodeada de un mundo realista.



Izquierda: Es difícil saber cómo va cambiando el juego con las elecciones que tomamos. Haría falta echar otra partida. Lo que está claro es que Jodie tiene que llegar hasta el final viva. La historia, desde luego, es más directa que en juegos anteriores del estudio.

JUGAR EN PAREJA

Por bizzarro que parezca, *Beyond* tiene un modo para dos jugadores en el que uno controla a Jodie y otro a su fantasmal compañero. Es una idea interesante que según el propio Cage está dirigida para tu novia, que te mira cuando juegas y no para de darte órdenes. Esto lo dijo, así tal cual, en la presentación del juego en Madrid. Dejando a un lado el nivel de garrulismo de semejante comentario, el control del segundo personaje se lleva a cabo desde dispositivos móviles, lo cual es una forma brillante de dar uso a una segunda pantalla, pero también una forma de que el primer jugador apenas "juegue", pues ya hemos dicho que la parte de Jodie/Page es la más peliculera y la de Aiden la más jugable.

Tanto Page como Dafoe han hecho interpretaciones tremendas, aunque la de Page sea superior. Los secundarios tampoco se quedan cortos. El problema es que el guión de Cage no hay por donde cogerlo muchas veces. Nada nuevo tampoco.


Hay muchas escenas que carecen de lógica narrativa, pero bueno, al final sale del paso. Hacer un juego lleno de elecciones y que todo tenga una lógica es complicado.

MINUTO A MINUTO

LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO

40 MINUTOS


○ Buena apertura, buenos gráficos, poca interactividad. Su comienzo es tan impactante como *Heavy Rain*, solo que no se deshincha ni tiene a un hombre gritando Jason cuando pulsas X.

2 HORAS


○ Aumenta la intriga, los gráficos se mantienen y hay un poco más de juego gracias a que por fin controlas a Aiden libremente. La historia empieza a aclararse poco a poco. Es absurda, y...

10 HORAS

○ ... es confusa. Hay diferentes finales, por supuesto, y las decisiones son bastante evidentes. Gracias a dios, no es algo tan remotamente estúpido como lo que ocurría en *Fahrenheit* o *Heavy Rain*.

soberbia. No nos cuesta creer cuando nos dicen que la muchacha se volcó en cuerpo y alma con el juego.

Pese a que el personaje de Jodie es uno que hemos visto retratado miles de veces (es una chiquilla atormentada por su don, perseguida por espíritus, que lucha por crecer), Page se las apaña para darle algo de entidad personal y de calidez. Digamos que su sueldo está bien justificado. En un momento donde los roles femeninos están siendo mirados con lupa y de forma muy independiente por la comunidad de los videojuegos, nos gusta manejar a una mujer fiera, con personalidad, introspectiva, con talento y que sabe expresar bien su sexualidad. Es un ser humano, vaya.

Puesto que el juego está dividido en escenas, que duran poco más de cinco minutos las más cortas y cerca de una hora las más largas; tenemos acceso a una historia sobre un personaje poderoso que, en realidad, está a merced de su poder.

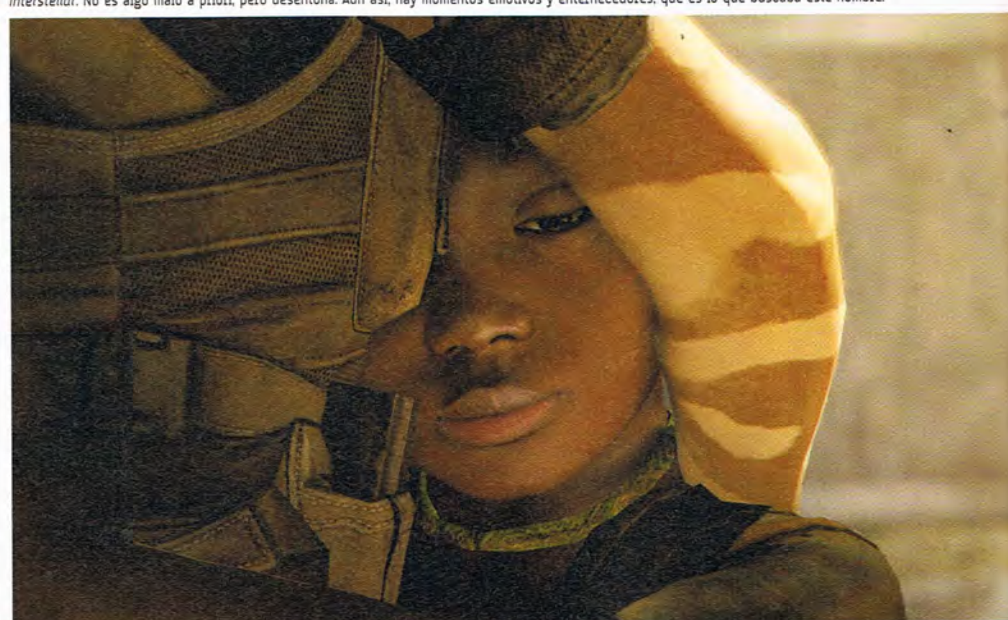
En sus mejores momentos *Beyond* demuestra partes de guión bien ejecutadas. En su peores, pone al personaje en la calle, en lo más bajo y vulnerable de su ser para después colocarla en los preliminares de una cita. ¿Es triste o hilarante? *Bridget Jones* es buena en su neurosis y *Poltergeist* en su romanticismo, pero juntar ambas cosas...

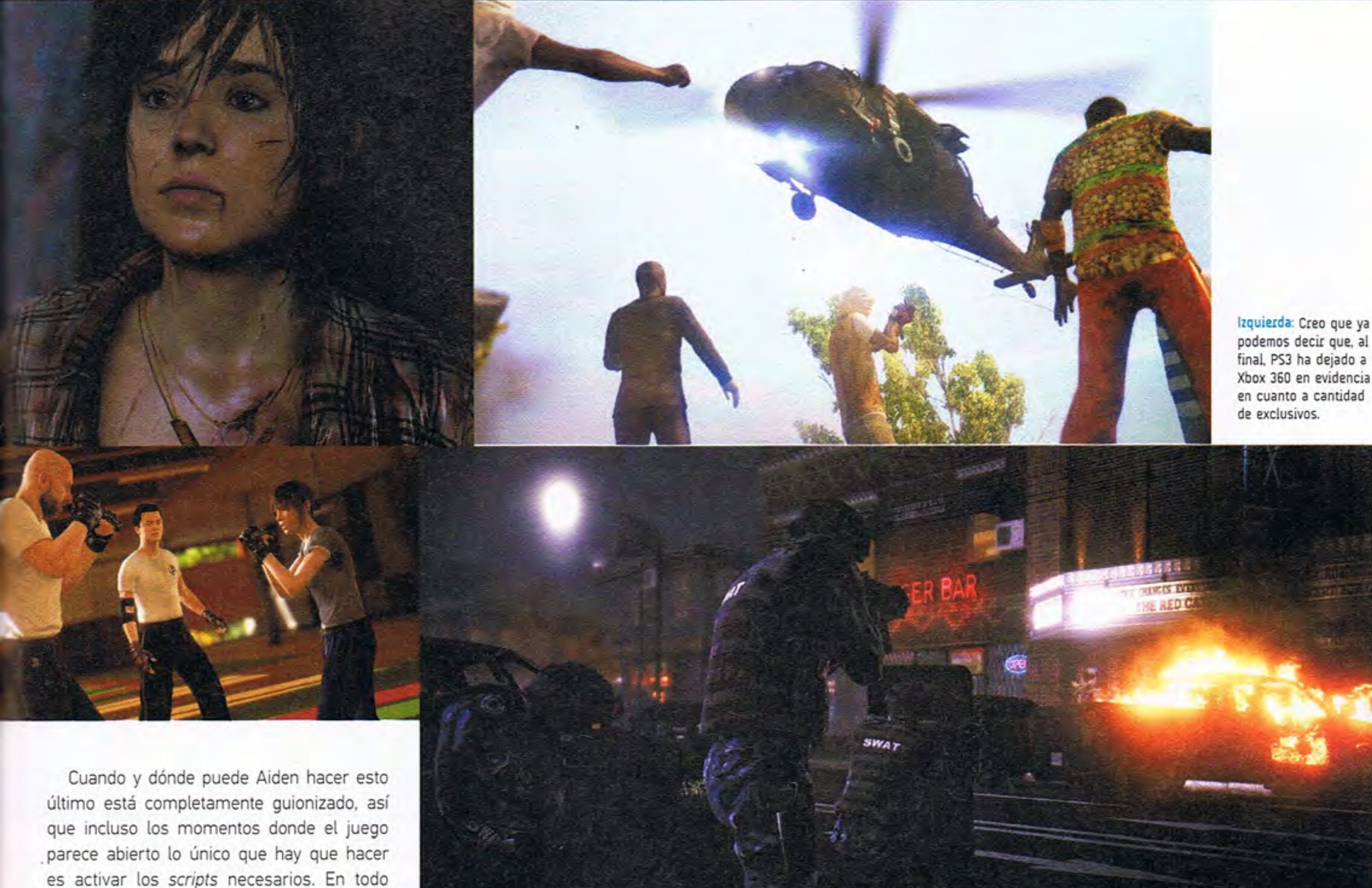
Si Jodie es la estrella de la película de *Beyond: Dos Almas*, Aiden lo es del videojuego. En prácticamente cualquier momento del juego es posible convertirse en Aiden (que se pronuncia I-den, por raro que suene). Jugando como él, es posible flotar y moverse libremente por el mundo, atravesando habitaciones y muros como si nada. Aiden puede manipular determinados objetos y personas empleando un simple movimiento gemelo con los dos sticks, algo que te convierte en un poltergeist que mueve cosas y molesta, pero que también puede asfixiar o poseer PNJs.

SOBREVOLANDO EL VALLE INQUIETANTE

Si obviamos un par de momentos de ojos vacíos y expresiones raras, podemos decir que *Beyond* cuenta con la tecnología de animación facial y corporal más alucinante que hemos visto en un juego. Tiene la flexibilidad y expresividad de *LA Noire* pero sin caer en el valle inquietante y sin parecer que los cuerpos en los que están pegadas las caras sean de Lego. Qué malo era *LA Noire*, la virgen. El equipo de Quantic Dream se ha esforzado para que todo resulte humano y que las escenas con interacción entre personajes no emulen a dos pajaritos dándose de comer. El trabajo de texturas, luces y sombras, también soberbio, hace el resto.

Abajo: Por su dirección artística y conceptual, *Beyond: Dos Almas* es como una película de ciencia ficción hecha por Nolan – miedo nos da *Interstellar*. No es algo malo a priori, pero desentona. Aún así, hay momentos emotivos y enternecedores, que es lo que buscaba este hombre.





Izquierda: Creo que ya podemos decir que, al final, PS3 ha dejado a Xbox 360 en evidencia en cuanto a cantidad de exclusivos.

Arriba: Como podéis ver, los gráficos son la leche. La tecnología facial vale su precio y el trabajo del equipo acerca este juego a la nueva generación. Lo más bruto que se ha visto en PS3 junto con *The Last of Us*.

Cuando y dónde puede Aiden hacer esto último está completamente guionizado, así que incluso los momentos donde el juego parece abierto lo único que hay que hacer es activar los *scripts* necesarios. En todo caso, manejar a Aiden es lo más gratificante del juego, sobre todo cuando te permite fastidiar tranquilamente a otros personajes. Es un juguete y una herramienta del juego, lo mejor que tiene con diferencia y, por fin, algo diferente en la trayectoria de Cage.

Hablemos ahora de él. Su falta de disciplina y de capacidad real como desarrollador de videojuegos deja "su creación" vendida a la hipérbole en muchas escenas. Para ser alguien que critica que los juegos se centran demasiado en los tiros y las explosiones, mete una cantidad de ambas que harían sonrojarse a Michael Bay. Luego hay cosas sin sentido alguno, como el paseo que nos damos por un desierto en determinado momento. Es una escena evocadora, pero no aporta nada. El guión nunca demuestra solidez y su estructura fragmentada, aunque tremendamente efectiva para meternos en el personaje (que es lo único que importa en el juego y quizá también lo único que se retrata bien), es un truco para tapar su fluidez.

Y no nos engañemos, intenta ser una emotiva historia con la ciencia ficción como base de un mundo que encaje a los personajes, pero no está desarrollado como un todo. Cage puede tener cierto talento para generar marcos diferentes y personajes que funcionan bien entre sí, pero no es ni mucho menos un autor que narre bien historias que quieren estar llenas de mensajes. Al menos esta vez ha conseguido que la jugabilidad no sea tan pesada gracias a Aiden. Y siempre romperemos una lanza en su favor por ser un tío que emplea sus amplios recursos económicos para ir a contracorriente, porque *Beyond* no es un juego típico si se compara con otras superproducciones. Sin embargo, el francés no parece comprender que eso que tanto critica y trata de evitar no solo está presente en sus juegos (la violencia, las armas, las muertes a mansalva) sino que muchos otros consiguen historias brillantes sin supeditar la jugabilidad. Independientes y no, ojo. Saben que hacen videojuegos y saben que tienen que emplear mecanismos propios de su medio, no los del cine.

BEYOND: DOS ALMAS ES EL TRABAJO MÁS AMBICIOSO DE QUANTIC DREAM HASTA EL MOMENTO

FAQ

¿ELLEN PAGE SALE DESNUDA O QUÉ?
Sí, pero tú no ves nada. Quizá sea porque la versión europea ha llegado censurada para no ser un juego +18. Ay, Cage, meapilas...

¿QUÉ TAL ACTÚAN?
Page lo hace de miedo, se nota que han insistido en el personaje. Dafoe, sin embargo, parece un muñeco de trapo por momentos.

¿ES MEJOR QUE HEAVY RAIN?
Una patada en la entrepierna y un tacto rectal, a la vez, son mejores que Heavy Rain.

MEJORADO

SUPERANDO AL ORIGINAL

VALLE INQUIETANTE: *Beyond* tiene unos gráficos más pulidos y menos inquietantes que *Heavy Rain*'s. Los personajes no parecen estatuas de cera.
MENOS QTEs: La acción está mejor llevada y se juega mejor, aunque tampoco sea para tirar cohetes.

Aún con esto, diremos sin avergonzarnos que *Beyond: Dos Almas* es su trabajo más ambicioso hasta la fecha. Tiene una factura técnica impresionante y, cuando funciona, expresa sus intenciones de forma convincente. Si te gusta la trayectoria del estudio, no dudes que este juego también lo hará porque sus mejoras con respecto a *Heavy Rain* son evidentes y se agradecen. Pero párate a pensar si estás ante un juego o ante una película donde pasas gran parte del metraje pulsando un botón para seguir viéndola.

Cage dice que no quiere hacer películas porque le gusta la noción de interactividad de los videojuegos. Nosotros creemos que hay mejores formas de hacerlo, pero bueno...

VEREDICTO 7/10
GRÁFICAMENTE IMPRESIONANTE; JUGABILIDAD ESCASA



EL BALONCESTO ES UN DEPORTE DE EQU... DE EGOCENTRISMO

NBA 2K14

Justo cuando LeBron James empezaba a caernos bien como jugador, tras años de creerse sus propias campañas de Nike, los chicos de 2K Sports deciden convertirle en el epicentro de la actualización en caja del mejor simulador de baloncesto del mundo. El resultado es un egotrip de pánico a mayor gloria del *BorriKing* James en el que las virtudes (que son muchísimas) del simulador se ocultan bajo el peloteo infame al teraastro. Por suerte para el aficionado al deporte, en 2K también se han sacado de la manga un acuerdo con la Euroliga que pone más de una docena de equipos (incluyendo Madrid, Barça, Kutxa y Unicaja) al alcance de nuestros pads... De aquella manera, porque no tienen ningún tipo de modo propio y están ahí para la exhibición. Pero oye, es un importantísimo primer paso para que *NBA 2K* se convierta en el equivalente a *FIFA*: un compendio del mejor baloncesto del mundo, no solo de una de sus visiones. Y pasarle con Spanoulis la manita por la barba a James Harden, o ver cómo Felipe Reyes *lo intenta* frente a Kevin Love, merece la pena.

Disquisiciones aparte, la primera sorpresa que me he llevado es que, al entrar a canasta en el primer partido de exhibición, mente y dedos vuelven a separarse: el veterano que intente driblar y romper los tobillos verá que los controles han vuelto a cambiar (¡por tercer año consecutivo!) y maldiciones y rechinar de dientes. Ahora el combo stick derecho más gatillo es un pase de fantasmón, no una sucesión de quiebros y juegos, y lo que antes servía para romper un bloqueo ahora tira a canasta directamente. Lo advierto porque cuesta acostumbrarse, cuesta *mucho* hacerse al nuevo esquema pero, curiosamente, termina siendo el mejor de estos años. Lo que otrora requería varios dedos trabajando a la vez, depende en *2k14* de recordar que nuestros sticks tienen recorrido. Sospecho que en parte se debe a que este *NBA* es la versión "normal" del producto *premium* en camino: el de PlayStation 4, que viene con un brazo tecnológico a la altura de su estrella de portada, y cuyo mando es ideal para este manejo propuesto.

De las dos versiones que he probado, la de PlayStation 3 es tan solvente como en los últimos años: tiene algunas animaciones mejoradas, especialmente las de contacto (y el juego físico ahora tiene más consecuencias), una bola que ya no nos sitúa en el valle inquietante cada equis jugadas y supongo que más cosas que no se perciben jugando a no ser que las busques. La de PC, que esperaba cual morlaco hipervitaminado y basado en la versión de PS4, me temo que ha sido víctima de la exclusiva y es un port directo de 360 (han dejado el mensajito de "no apague la consola"). Pero como vale la tercera parte (en físico, ojo) y va a tope de frames hasta en tarjetas de 90 pavos, pues no me quejo mucho.

Los modos, los de siempre, sin apenas cambios excepto en las presentaciones de rendimiento, en el caso de Mi Jugador (esa especie de rolazo deportivo que, año tras año, es lo mejor que se ha visto en cualquier juego

AL DETALLE

GÉNERO: República LeBron.
PLATAFORMA: PC, PS3
OTRAS PLATAFORMAS: PS3, Xbox 360
PAÍS: Estados Unidos
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: Visual Concepts
PRECIO: 59,95 € (PS3, Xbox 360), 19,95 € (PC)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8
ANÁLISIS ON-LINE: Poco

EL NUEVO CONTROL, EN EL QUE TODO SE HACE CON LOS PULGARES, ES EL MEJOR DE LOS ÚLTIMOS TRES AÑOS

¿QUÉ TAL ES LA VERSIÓN DE PC?

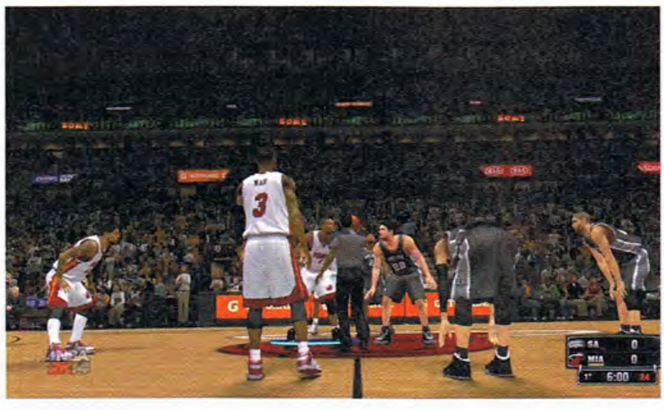
Es BARATA. En serio, he alucinado con el precio este año, supongo que están pidiendo disculpas porque no sea next gen.

¿QUÉ TAL MI JUGADOR?

Necesitan, urgentemente, que las entrevistas y el draft tengan un botón de "saltar". Por lo demás, es lo mismo. O sea, excelente.

¿SALE JORDAN?

Claro. Y tiene un momento brillante en una de las promos del juego donde afirma que solo hay un jugador que podría ganarle en el uno contra uno: Kobe Bryant.



Izquierda: El primer partido enfrenta al mejor equipo de los últimos 10 años contra Miami Heat. Abajo: Wilkins, mi jugador default, acaba de descubrir que tiene una extraña afección neurológica y no puede jugar, vamos igual que el año pasado.



Abajo: Los modos de LeBron son una vuelta de tuerca a los desafíos de Jordan (con cameo incluido) y desparrame histórico. El futuro imaginado por Visual Concepts no es real, pero ofrece más juerga que la NBA actual.

de deporte), o de interfaces más medidas en parte, pero también más confusas (el botón de volver a pista está escondido en un submenú, por ejemplo). Claro, hay que justificar la entrega anual, pero no entenderé jamás esa manía de las compañías de tocar lo que no está roto. En cuanto a presentación, eso sí, el audio español ha ganado muchísimos enteros tras su flojísimo debut. Sixto Miguel, Quiroga y esa NBApedia que es Antoni Daimiel se escuchan más naturales y cuentan con bastantes más horas de texto.

El resto de modos también siguen como siempre, heredando del año pasado la obsesión por ganar créditos online, el remedo del Ultimate Team que es Blacktop (que apenas he probado) y La Asociación. Entre eso, la temporada regular (que no puedo saber cómo se sincroniza hasta que no empiece) y demás viejos amigos, *NBA 2K* sigue tan sólido como de costumbre: si quieres echarle 3.000 horas este año, puedes hacerlo. Excepto por un par de detalles, relacionados con la estrella de portada.

Porque el mayor problema de *NBA 2K14* es LeBron. El de los Heat pone la música (salimos perdiendo en comparación a Jay-Z) y tiene un modo propio, dividido en dos "campañas": en una repasa los hitos de su "legendaria" carrera de dos anillos; en la otra, Camino a la Grandeza, rozamos el chiste para presentar un modo de fantasía en el que se enfrenta a futuros titanes de la NBA que se han inventado en Visual Concepts. Han leído bien: *NBA 2K*, el juego que llevó el rolazo al deporte, se acaba de cascar una gloria conceptual al apropiarse de otra característica de los juegos japoneses, en esta especie de *LeBron James Gaiden: Eikou e no Michi*, que suena más divertido de lo que es. El problema es que su ego se ha llevado de calle el maravilloso modo de *Leyendas*, en el que se habían currado pistas antiguas, retransmisiones con grano y televisión viejuna y gente que reduce a LeBron a una nota a pie de página de la Historia del Baloncesto, incluso sin anillos.

Sí, los artistas del aro del pasado siguen estando, pero metidos en los modos de exhibición. Y, salvo el último partido contra San Antonio en estos últimos play-offs, nada en la carrera de LeBron ha sido tan emocionante como para emularlo.

Así, la sensación final es que el marketing nos ha quitado algo de contenido. Convertir a una estrella de portada actual, por grande que sea (y lo es, de acuerdo), en el epicentro de todo el juego me parece un error. *NBA 2K14* es un tremendo título de baloncesto (lo sería aunque EA se hubiese presentado a la competición, igual que *PES* y *FIFA* son los dos grandes juegos de fútbol, dejémonos ya de tonterías). Su esfuerzo para con el fan europeo es de aplauso (porque no necesitaban meter la Euroliga) y el de la edición española por meter comentarios a la altura, encomiable. Sus propios modos se bastan y sobran para mantener la altura, con o sin estrellita, y el control de este año es de aplauso.

El problema es que todo ese esfuerzo invertido en ver cómo se le saca partido a la millonada que ha costado el de Ohio a lo mejor debería haberse dirigido en convertirse, otra vez, en el mejor juego de baloncesto de todos los tiempos. *2K10* y *2K12* revolucionaron los juegos de deportes. *2K14* tiene la Euroliga, pero eligió darle todo a LeBron.

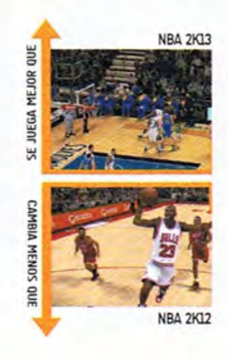
SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

LEYENDAS Y EUROLIGA: Dos modos adicionales no costaban tanto. Aunque fuese un triste torneo con cartelito propio, el debut de los europeos merecía un poco más de cariño que relegarles a exhibición.

JUGADAS: LO MEJOR DEL AÑO

***NBA 2K* es una serie a la que se le da muy mal explicar su deporte, especialmente la parte estratégica. Pues bien, este año han metido un cambio fa-bu-lo-so: un botón para llamar la mejor jugada posible (cosa que ya existía) y la presentación de la misma en "realidad aumentada" sobre la cancha, mediante una serie de indicadores visuales sobre lo que tiene que pasar a partir de ahí. Para Mi Jugador es un cambio radical, que permite elaborar un baloncesto más allá de "presión de un solo hombre".**



JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 8/10

TÍTULO DE TRANSICIÓN, PERO EH: ¡EUROLIGA!

VUELTA LA BURRA AL TRIGO

FIFA 14

AL DETALLE

FORMATO: PS3, 360
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: EA Sports
PRECIO: 69,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-14

Este año, la liga española ha perdido a José Mourinho, un hombre que ha dado un juego tremendo gracias, sobre todo, a su contrapunto, Guardiola, por lo que no nos extraña que *FIFA* este año se sienta un poquito como nuestra liga: más descafeinado. Puede que la versión de PS3 y 360 de *FIFA 14* vaya a ser más rentable para EA, pero todos estamos deseosos de conocer su debut en la nueva generación para intentar vislumbrar hacia dónde se dirigirá el fútbol los próximos años. ¿Será éste una revolución similar a lo que fue *FIFA 09*? ¿O será una simple mejora gráfica que dejará ver las limitaciones de esta generación agonizante?

Aún toca esperar dos meses para ver cómo se comporta sobre hardware más fuerte, así que empecemos: *FIFA 14* es probablemente el juego de fútbol menos revolucionario en años. Una copia casi calcada de su predecesor que hace unos cuantos ajustes en elementos concretos y que son casi imperceptibles.

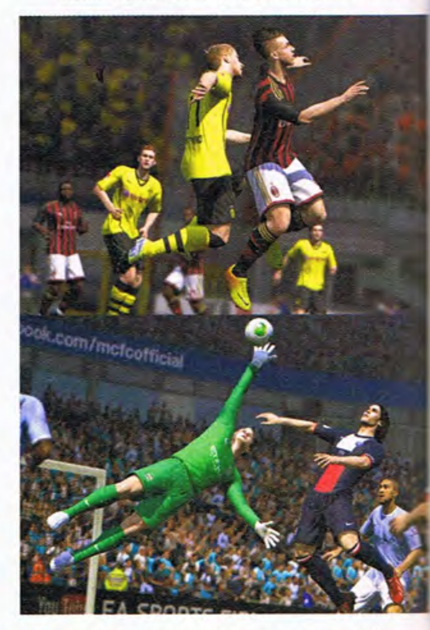
Del mismo modo que un buen entrenador solo necesita hacer un retoque en la alineación para convertir lo bueno en genial, así funciona este *FIFA* en comparación con el anterior: han pulido las cosas menos fluidas y tirando. Todo análisis de juegos de deporte suele estar compuesto de una lista de cambios, y eso es algo que no nos gusta hacer demasiado porque, bueno, no es una crítica al uso. Sin embargo, resulta imposible con este juego, no hay nada más de lo que hablar porque ya lo hicimos el año pasado, así que veamos esos malditos cambios.

La mayor modificación, la más apreciable, reside en los disparos. Ha sido el punto flaco del juego durante bastante tiempo: hablamos de la falta de variedad en las animaciones, los ángulos extraños, de ver siempre lo mismo.

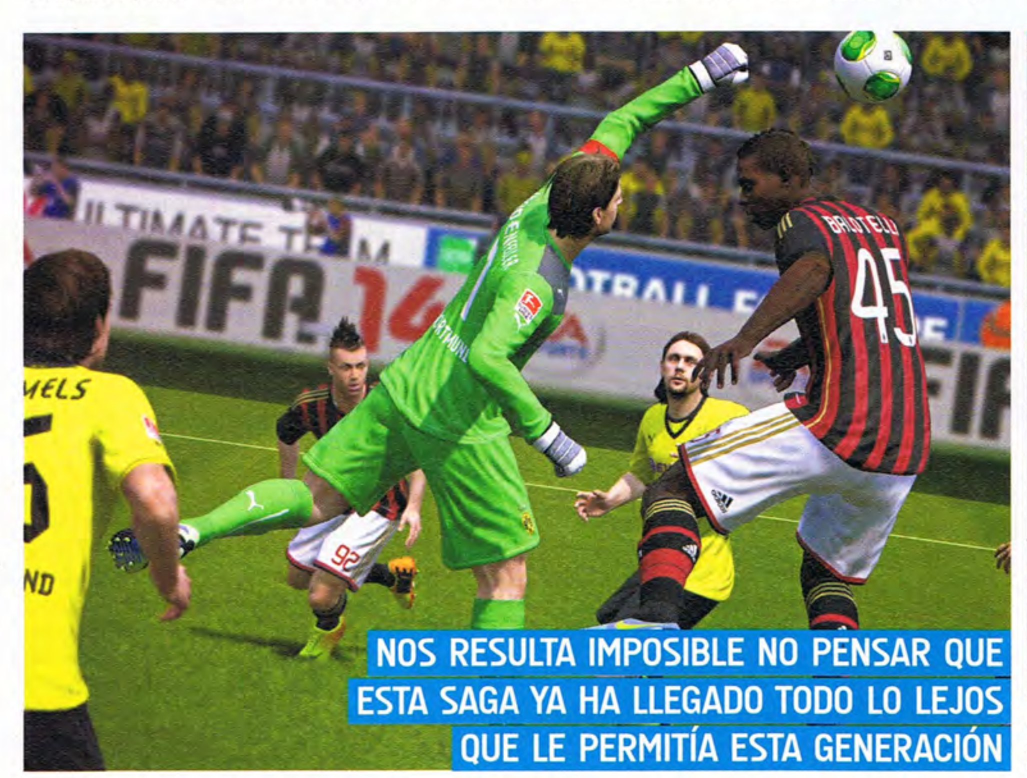
FIFA 14 se ha acercado bastante en este sentido a Pro Evolution Soccer, que este año, por mucho que os duela leerlo, ha superado a su competidor; y ha hecho los goles más únicos. Esto significa mejor, pero no siempre. Cuando disparas a puerta, el jugador intenta golpear el balón de diferentes formas dependiendo de su posición y de cómo le venga al pie. De este modo, aunque muchos disparos se mantengan, existen modificaciones de trayectoria según la posición, y por tanto nuevos tipos de gol.

Abajo: Los modos online de *FIFA 14* son la bomba de siempre. Las sesiones cooperativas se han unido al genial Ultimate Team. Sigue habiendo un poquito de lag en los chuts, pero se le perdona.

Abajo: Los parecidos físicos son bastante mejores este añ aunque sigue habiendo jugadores con ojos de muerto y ca tan típicas como las de tu familia de La Mancha. Ciertame resulta más fácil que nunca reconocerlos pese a la distanc



Arriba: La anterior transición de EA a la nueva generación fue catastrófica. Esperemos que no se repita, o que al menos no afecte demasiado a su juego estrella.



NOS RESULTA IMPOSIBLE NO PENSAR QUE ESTA SAGA YA HA LLEGADO TODO LO LEJOS QUE LE PERMITÍA ESTA GENERACIÓN



Arriba: Aún no tiene esa crudeza de los *PES* pero sigue dejándolo por debajo en otros muchos aspectos, en concreto en cómo se reorganizan los jugadores tras las jugadas rápidas.



CARRERA DE SACOS

El siempre popular modo carrera ha sufrido unos poquitos cambios superficiales, pero sigue captando con éxito esa profundidad de los *Football Manager* sin resultar aburrido. El mayor cambio de este años es la inclusión de ojeadores que puedes distribuir por todo el mundo para encontrar jugadores. Un buen ojeador encuentra jugadores no solo buenos por estadísticas. En cierto modo, es una barrera entre tú y el jugador (no hace falta ningún experto para saber que Fabregas puede ser un buen fichaje), pero hay un toque de pseudorealidad en todo el asunto que funciona bien. Aún con esto, la IA del modo sigue dejando mucho que dejar, aunque también es mejor que otras veces.

Suena raro, y casi insignificante, porque en cierto modo lo es, pero la sensación final es muy orgánica y creíble. Los jugadores torpes parecerán torpes y los buenos destacarán gracias a esto.

Dicho esto, la impresión es que la tecnología del juego ha llegado a un tope. El sistema de animaciones, que era crucial hasta hace nada para la dominación de *FIFA* sobre su competidor, se siente pesado, tonto, brusco. Sigue siendo un engorro parar a alguien mientras regatea, especialmente si se juega contra una IA que presione mucho.

A menudo, parece que estás jugando con un equipo de robots bienintencionados eficientemente programados y conocen perfectamente las leyes del fútbol, pero que no entienden qué estás haciendo ni para qué. No miran en la dirección correcta mientras juegan, no se paran cuando la pelota se ha salido fuera, no parecen normales nunca. Y pese a sus fallos, *PES* siempre ha estado por delante en esta naturalidad del jugador, por lo que ya puede ponerse EA a escribir IAs más lógicas y sencillas, o meter más potencia bruta (que lo harán) para que actúen de forma simplemente natural.

FIFA 14 sigue siendo un juego tremendamente disfrutable en todos sus aspectos y, cuando es capaz de fluir, lo hace como un arcade digno de ser el más popular del mundo. Es genial recreando el movimiento del fútbol cuando se cambia del ataque a la defensa. Ver cómo el Real Madrid o el Manchester United contraatacan es una maravilla porque los jugadores, pese a lo dicho, hacen movimientos inteligentes y conservan buenos espacios, dejando atrás esas preocupaciones por las medias tintas en sus jugadores o los corredores en la banda.

Los jugadores y los equipos aún no son todo lo individualistas que deberían. Es fácil diferenciar entre el sprint de Rio Ferdinand y el de Cristiano Ronaldo, pero hay muy poca diferencia entre, por ejemplo, Gotze y Ozil o Nani y Valencia. De nuevo, éste es un área donde *PES* se ha mantenido más firme, y creemos que aquí es donde la potencia de la nueva generación debería empezar a notarse desde ya en *FIFA* y cuando sea en *PES*.

No hay problemas lo suficientemente notables como para sentirse decepcionado con este juego, menos aún si lo compras lanzamiento tras lanzamiento y no eres capaz de entender otra forma de jugar al fútbol en la consola. Ahora bien, es posible que pienses diferente de los cada vez más profundos menús y de las constantes interrupciones con cajas de texto y opciones medio escondidas. No es que sean algo malo, porque significa que *FIFA* cubre todos los ángulos, desde la pachanga rápida al modo leyenda, pero dios...

Como cabría esperar, la combinación del online con Ultimate Team da una dimensión más al juego y donde la comunidad *FIFA* se verá más satisfecha, pero como los servidores aún no están activos, nos resulta imposible juzgar cómo ha evolucionado este asunto. Pero vamos, tú y yo sabemos que estás leyendo esto por curiosidad: ya tienes el *FIFA*.

Esta temporada va a ser curiosa para *FIFA*. Dejando a un lado los intrincados sistemas que descubriremos en Ultimate, con las cartas y demás; y los ases que seguro se guarda bajo la manga EA para la versión de nueva generación (que tira del motor Ignite a tope), no podemos estar seguros de nuestro juicio al 100%. Ahora bien, ¿que es más de lo mismo? Sí. ¿Importa eso mucho? Ja.

FAQ

¿ES MEJOR QUE FIFA 13?
Sí, aunque tampoco se note demasiado. Los disparos son mucho mejores, la presión es más perra y los jugadores no son zombis en la banda.

¿ALGÚN BUG DESTERNILLANTE?
Todavía no. Seguimos intentando que Piqué se bese con Casillas, pero nada...

¿MESSI O RONALDO?
A mi no me mires, yo soy del Atleti. Aúpa.

MEJOR QUE — FIFA 13

PEOR QUE — FIFA 14 NEXT GEN?

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEGO

LICENCIA PARA REMATAR: ¿He usado este chiste antes? El caso es que Konami sigue estando por detrás en todo lo que se refiere a licencias, cosa que a EA no le cuesta nada conseguir, por lo visto.

VEREDICTO 8/10

QUE LLEGUE YA EL FIFA DE LA NEXT GEN

SERÁ LA GUERRA SIN FIN, PERO LE CUESTA PONERSE EN MARCHA

Arma III

Hay dos maneras muy distintas de enfrentarse a *Arma III.* La primera es escandalizándote porque es un pegatiros militar que ha salido en bragas: sin campaña para un jugador y con unas cuantas misiones que son poco más que tutoriales. Es como pasearse por el escenario de una película bélica en el día de descanso del rodaje, preguntándote qué van a hacer aquí y dónde están la gente y la acción.

La otra es tomarte *Arma III* como lo que tiene que ser: el *Minecraft/Little Big Planet* de los pegatiros militares. El supersandbox bélico. Porque Bohemia no nos habrá dado misiones aún (a lo mejor a vosotros sí, por fechas), pero a cambio nos ha dejado dos islas enormes, mapeadas hasta el ultimísimo detalle; las mecánicas más robustas del universo pegatiros; y un cinturón de herramientas para construir tus propios escenarios bélicos que serían la envidia de todo cuñado modder. En *Arma III* se puede hacer de todo y, de hecho, la gente ya lo está haciendo, con mods que no tienen nada que ver con el propósito original del juego gracias a una comunidad envidiable. Ahora mismo, lo único que separa a *Arma III* del nirvana militarista es el paso del tiempo.

Porque, en serio, la respuesta de la comunidad está siendo equiparable a la de los primeros días de mapas de *Counter-Strike*. La integración con Steam Workshop consigue que todo esté a un clic de distancia (podría haber un sistema de clasificación mejor, pero bueno, es más fácil instalar cosas que si nos moviéramos en el mundo Nexus). Vale que muchas de las misiones son 've de A a B y mata al resto del abecedario', o simples paseos con sus vehículos militares. Pero, por ejemplo, ya se han recreado misiones del primer *Arma* o del irrepetible *Operation Flashpoint*. Y existen mods en los que tenemos superpoderes, para poder volar y destruir edificios como un Señor Fuerte con Capa en plena pornodemolición de Metrópolis. O un laberinto de cemento que reproduce *Wolfenstein 3D*. No importa cuál sea tu mandanga, en la comunidad habrá algún Heisenberg currándosela en una autocaravana, gracias a que Bohemia no ha hecho contenido propio a tiempo, pero sí ha invertido muchos esfuerzos en asegurarse de que los creadores estuviesen bien surtidos y tuviesen todo el acceso del mundo a sus alphas y betas.

Porque, quién quiere campañas, cuando Kibot se ha currado Dynamic Universal War System: un sistema de generación por procedimientos capaz de crear todo: desde bases aleatorias a habilidades desbloqueables como en los juegos al uso, pasando por el rastreo de estadísticas, misiones opcionales, pedir refuerzos o fuego de posición con puntos de mando y un rango que va desde misiones chiquitinas hasta batallas gigantescas. Y que también funciona en multijugador. Esto ya existe. Esto ya está creado y el juego acaba de salir. Y lo ha hecho un tío. Mirad, puede que Bohemia no haya metido campaña, pero ha creado un juego que va a darnos alegrías durante años.

Ahora bien, sin contenidos del pueblo, *Arma III* no es precisamente lo más emocionante que te puedes encontrar pagando dinero. Es una secuela decente, tiene mejoras sobre su predecesor en cuanto a pulido general, gráficos estupendos y física que funcionan. El problema, claro, es que *Arma II* ya tiene contenido como para jugar dos millones de años, y que no entendemos para qué han metido ciertas cosas, como el submarinismo (a no ser que alguien se haga un remake de *Hidden and Dangerous*). La interfaz de mando sigue siendo un desastre, la IA sigue sufriendo de idiocia cercana: te puede volar la cabeza a una milla, pero de cerca es como un

DETALLES
GÉNERO: Olla rápida de guerra
PLATAFORMA: PC
ORIGEN: República Checa
COMPAÑÍA: Bohemia Interactive
DESARROLLADOR: In-house
PRECIO: 44,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-???
REQ. MÍNIMOS: i5, 4GB RAM, 1GB de gráfica
ANÁLISIS ONLINE: Sí



Abajo: La IA es... digamos que desde lejos no se nota que es boba. De cerca tiene tendencia a meter la pezuña, pero eso incluye a tus compañeros, que listos lo que se dice listos, no son.

UNA CAMPAÑA DURA UNAS CUANTAS HORAS, PERO LO QUE TIENE ARMA III DENTRO PROMETE AÑOS DE CONTENIDO



MEJOR QUE

RED ORCHESTRA





PEOR QUE

ARMA II: OPERATION ARROW HEAD

EL REFUGIO EN LA TORMENTA

Arma III **está a la venta sin campaña como tal (aunque los usuarios ya han creado mucho contenido), pero en teoría los que lean estas líneas ya deberían tener disponible al menos el primero de los tres episodios gratuitos que Bohemia Interactive tiene pensados. La historia nos recuerda a los mejores momentos de *Flashpoint* (la OTAN y una colación postsoviética), en la que las misiones cubrirán todos los apartados del juego, con grandes batallas planeadas en las que dispondremos de las máquinas de compensar más gordas. Bohemia ha pedido disculpas por el retraso, debido entre otras cosas a aquel sarao surrealista que tuvieron dos desarrolladores suyos, a los que Grecia detuvo, acusándoles de espionaje internacional, cuando estaban mapeando la isla de Lemnos.**

FAQ

¿CUÁNTO CONTENIDO TENEMOS DE PARTIDA?
Dos islas, que albergan un total de 12 escenarios de demostración, tres de choque entre facciones, 10 ejercicios prácticos y nueve escenarios multi.

¿CUÁNTOS JUGADORES PUEDEN UNIRSE A UN SERVIDOR?
Arma III no pone límite, así que los que decida cada cuál. Nosotros hemos visto 64 como máximo.

¿Y SI TENGO UN SÚPER SERVIDOR FLIPANTE?
Ah, pues dale. Montar un servidor es fácil, lo hace el juego por defecto. Luego hay un programa para montar dedicados que requiere un poco de conocimiento, pero que da buenos resultados. A ver quién es el primero que monta una LAN Party de 500 tarados.



Izquierda: ¿Para qué sirve en un juego así la cámara en tercera persona? Para sacar capturas de pantalla, evidentemente.

Arriba: En los foros la gente se queja de la falta de aviones de combate, pero el resto de vehículos compensan a la hora de recorrer un mapeado casi inabarcable.

adolescente enamorado delante de su objeto de deseo. Y la tasa de cuadros tiene un hipo espectacular aunque tenga que reflejar toda la acción de un granero a las cuatro de la tarde.

Por la parte buena, las islas son increíbles. Altis, la más grande es una ínsula mediterránea de 270 kilómetros cuadrados. Vacía de vida ambiente cual Meseta Central, lo de menos es que haya bichos, que esto no es *Skyrim*. Lo que cuenta es que está muy bien concebida para diseñar misiones de todo tipo: tenemos ciudades, bosques, planicies, carreteras y una geografía en la que se nota que se han inspirado muy bien en el mundo real. Vamos, que hasta ha ido gente al calabozo para que podamos jugar con ella (ver despiece). Su hermana pequeña, Stratis, mide poco más de 20 kilómetros cuadrados, de terruño, bosque denso y caminos de cabras. Las posibilidades de ambas son realmente inmensas, tanto en términos de misiones, como de campañas, incluso más allá de lo meramente militar.

El problema es que, claro, tenemos que poner un numerito ahí abajo y, seamos sinceros, como pegatiros hemos dependido totalmente de su comunidad. Si lo calificáramos como sandbox ya sería otra cosa, cuasi definitiva, y a la espera de que Bohemia suelte un par de parches a sus pequeños titubeos técnicos. Pero con el corazón en una mano y *Arma II* en la otra, de momento todo lo que podamos decir de este juego son especulaciones, basadas en lo que han creado hasta ahora un puñado de modders amateur que, ellos sí, se merecen un 10. Al juego, de momento, le pondríamos un interrogante y lo dejaríamos en barbecho en Steam hasta que haya macerado lo suficiente.

MEJORADO
SUPERANDO EL ORIGINAL

STEAM WORKSHOP: Gracias, Bohemia. Gracias, Valve. Gracias, comunidad de creadores.
PHYSX: Un pegatiros realista necesitaba física realista. Pues bien, ya la tiene.

VEREDICTO 7/10
HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE PEGATIROS: EL MUSICAL



Arriba: En un pegatiros al uso te quejas porque no has visto la bala que acabo contigo. Aquí, da gracias si puedes ver al tirador en el horizonte o el fregado. Se llama realismo.

"P%*!$ FRAGMENTOS DE LA TRIFUERZA", AHORA EN HD

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

Qué os voy a contar de Wind Waker que no sepáis ya, ¿eh? Está claro que los años no pasan en balde, incluso para uno de los *Zelda* más rompedores que existen y que más dieron que hablar en su día, no solo por lo que impresionó el cambio de dirección artística hacia esta aún evocadora estética *celshading*, sino porque, a nivel de estructura, sigue siendo uno de los más raros de la saga, más que ese perro verde llamado *Majora's Mask*. Si los diez años (once partiendo del lanzamiento japonés) que separan al original de su remake HD tienen que dejar algo claro es que es una pena y una alegría, a la vez, que la saga haya dejado las ideas introducidas en *Wind Waker* a un lado. Pero no me adelanto y empiezo por hablar sobre lo que es diferente en esta versión para Wii U.

El lavado de cara es obvio en tanto que se ha alargado el formato a 16:9 y la resolución llega a unos nada despreciables 1080p y 60fps. Son datos que deben importar poco al lado de lo genial que sigue siendo su look, con ese aire aniñado de los diseños cabezones y regordetes de los personajes, esos colores pastel, esas animaciones tontorronas y ese inmenso mar, que ahora lo es más aún: se pueden ver desde bien lejos las islas que lo pueblan. Algo bueno tenía que tener la mayor potencia de la consola, claro, aunque eso también signifique añadir un efecto de bloom excesivo. Uno se acostumbra a él, pero mancilla un poco la pureza del dibujo original. Más agradecido es poder cambiar la imagen al mando con el select, que para los que jugamos tirados en la cama es la gloria.

Contrariamente a lo que un servidor pensaba, los cambios no han sido solo gráficos. Además del modo héroe que sube la dificultad en cualquier momento de la partida, hay dos cambios gordos. En un movimiento que agradezco desde el corazón y la salud mental, la misión final de la Trifuerza se ha modificado. Mientras que la original exigía encontrar mapas para luego poder encontrar los fragmentos de la joya divina, ahora solo es necesario encontrar tres de dichos planos. Si a estos sumamos que hay una vela especial que

ES A LA VEZ UNA PENA Y UNA ALEGRÍA QUE NINTENDO NO HAYA APROVECHADO MUCHAS DE LAS IDEAS QUE INTRODUJO WIND WAKER

AL DETALLE

GÉNERO: Él mismo
PLATAFORMAS: Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: 4 de octubre
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS



PEOR QUE



THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

FAQ

TENGO EL ORIGINAL ¿ME COMPRO ESTE?
Sinceramente, si tienes el original en su caja dorada con el disco que traía el Ocarina of Time Master Quest, ¿para qué quieres una versión clavada pero HD? Allá tú, que cuesta 60 euros...

ENTONCES ¿LOS CAMBIOS NO MERECEN LA PENA?
Los cambios, como digo en el texto entero, hacen el juego mucho más llevadero, pero no creo la experiencia sea muy diferente a la original.

¿SIGUE SIENDO TAN BONITO COMO ANTES?
Desde luego, el lavado de cara HD no estropea su belleza.



Derecha: A la saga nunca le ha faltado sentido del humor, pero Wind Waker es el rey de la simpatía. Esta cara de "Not bad" de Link debería ser un meme.

BOTELLAS Y FOTOS

Todos los *Zelda* tienen misiones secundarias y contenidos para parar un tren. Éste no es menos. Entre algunas de las cosas nuevas que se han incluido está la comunicación con otros jugadores por medio de mensajes en botella que se generan a través del Miiverse. No lo he podido probar en profundidad, pero tiene pinta de ser algo secundario aunque gracioso cuando te topas con ello. Por otro lado, la cámara lumográfica tiene una novedad: poder hacer fotos al link. Lo que vienen siendo selfies. Si os queréis reír un rato con este tema, buscad "Linkstagram" en Twitter y veréis qué bien. Estas fotos, y las demás, se pueden compartir también en Miiverse.



Arriba: No sé cuántas veces habré sacado la Espada Maestra de su pedestal porque soy muy malo con los números. Sí se una cosa: no han sido ni serán nunca suficientes.



pone siempre el viento a tu favor, que acelera el barco y que se puede comprar en la sala de subastas de Isla Taura desde bien temprano; lo que antes era soporífero, ahora puede ser mucho más llevadero. Alabado sea el espíritu de Yamauchi San, que aún era Presidente de Nintendo cuando se desarrolló este juego y a quien quiero despedir entre estas líneas. Descansa en paz, loco japonés.

Ahora bien, ¿por qué decía que el hecho de que los *Zelda* no hubieran seguido las líneas de este juego era bueno y malo a la vez? *Wind Waker* tiene una estructura que difiere mucho de la de sus hermanos. Eso es bueno. Si la saga *Zelda* tiene un problema ahora mismo es que su estructura está encallada, no la estética que se emplee, ni siquiera la perspectiva. Llevan años usando una fórmula que vive exclusivamente del ingenio de los desarrolladores para maquillarla, pero cada vez es más obvia: los objetos de Link son siempre los mismos, salvo mínimas inclusiones que perecen con el juego de turno; y la dinámica de Hyrule-mazmorra-objeto-vuelta a empezar está muy vista. *Twilight Princess*, pese a sus geniales diseños de mazmorra, era muy continuista. *Skyward Sword* supo hacerlo mejor, aunque con demasiadas limitaciones. En *Wind Waker*, aunque tuviera mazmorras, la auténtica chicha estaba en explorar ese vasto mundo que... está vacío. Eso es malo.

Uno se sentía invadido por una sensación de descubrimiento, de mundo misterioso sin explorar, y volvía a estar presente porque los objetos no estaban siempre en mazmorras y éstas no eran el eje del juego, sino que lo era el vasto mar azul. Por desgracia, era algo que no daba juego suficiente, no rebosaba vida como las islas, era pesado corregir la dirección del viento constantemente y hasta la búsqueda de la Trifuerza apenas te obligaba a explorarlo en profundidad. De un modo u otro, todo hasta ese momento estaba muy señalado. Para colmo, las pocas mazmorras presentes eran simplísimas y dos de ellas, en las que tienes acompañante, eran absolutamente desesperantes.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

CELSHADING: Los alaridos y lloros que lanzaron muchos en el E3 que se desveló este juego solo son comparables a los que dieron otros tantos cuando Nintendo reculó y volvió a la estética "adulta".

Es curioso como esta versión HD sí es mejor que el original en estas cosas y es una de las pocas reediciones que aportan algo tangible. Buscar la Trifuerza era un órdago al legado estructural y narrativo de la saga (la historia de *Wind Waker*, por cierto, es ausente de narices) estaba tremendamente mal aprovechado.

Wind Waker quedará en la historia del videojuego como ese grandísimo *Zelda* que intentó algo diferente tanto en estética como en estructura, pero que realmente no triunfó en lo último. Eso es una pena porque por fin abría un nuevo camino para la saga; pero también algo en parte positivo, porque el camino que eligió no era tan bueno. Lo suyo sería haber seguido retocando este tipo de estructura, pero Nintendo se acobardó y... bueno, aquí estamos.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 8/10
NO EXISTE UN SOLO ZELDA MALO



Arriba: Qué sería de un juego de terror sin unas cuantas blasfemias visuales para aderezar la tensión.

GORRINOS EN EL SÓTANO

Amnesia - A Machine for Pigs

En el artículo que habéis podido leer unas páginas más allá sobre los cincuenta juegos que han definido esta generación hemos metido pocos survival horrors, por no decir prácticamente ninguno. Las franquicias más importantes del género o agonizan como sombras fantasmales de lo que fueron en el pasado (*Silent Hill*) o han prostituido sus señas de identidad buscando el éxito a toda costa (*Resident Evil*). Aunque parece que el futuro depara juegos interesantes para quienes creemos que el terror no se combate necesariamente con artillería pesada, y puede que *A Machine For Pigs* sea una señal que apunta en esa dirección. Pero encontramos en esta misma generación, en otro título que se mencionaba en el citado reportaje, un juego que en cierto sentido es un precedente de este trabajo de *The Chinese Room: Condemned.*

AL DETALLE

FORMATO: PC, Mac, Linux
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Frictional G.
DESARROLLADOR: The Chinese Room
PRECIO: 15,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

El singular juego de Sega no solo tenía ramalazos argumentales (sobre todo en su segunda entrega) lindantes con lo que cuenta (y cómo lo cuenta) *Amnesia*, sino que rozaba la gloria con ese detalle que solo se pueden permitir los juegos de presupuesto medio desvergonzados y orgullosos de sus limitaciones: el empleo de sus carencias en su propio favor. En este caso, un control no del todo afinado acentuaba el caos y la frustración en los combates cuerpo a cuerpo y con armas blancas, marrulleros, sucios e incivilizados. Un *survival horror* siempre tiene que ser así, que el terror se aloje en el cuerpo porque no sabes si vas a ser lo suficientemente ágil o lo bastante rápido para escapar, porque no sabes si el sistema de inventario va a estar pensado para que cambies de arma en un instante o porque, como sucede en *Amnesia*, no entiendes por qué ese lamentable sistema de abrir puertas te entorpece las huidas más de lo que te ayuda.

LAS FRANQUICIAS MÁS IMPORTANTES DEL GÉNERO AGONIZAN COMO SOMBRAS FANTASMALES

Y por eso *Amnesia* es tan oscuro y tan defectuoso: porque debe ser así, porque ayuda a crear una atmósfera desvalida y amenazadora. *Amnesia* está roto en muchos sentidos, pero un *survival horror* que se controle a la perfección, que favorezca nuestras virtudes, que tenga puzles accesibles y enemigos fácilmente abatibles es menos *survival*, ya que el *survival horror* es el género de los videojuegos más humano, y a los humanos, la mayoría de las veces, da pena vernos.

FAQ

¿NO HAY CORDURA?

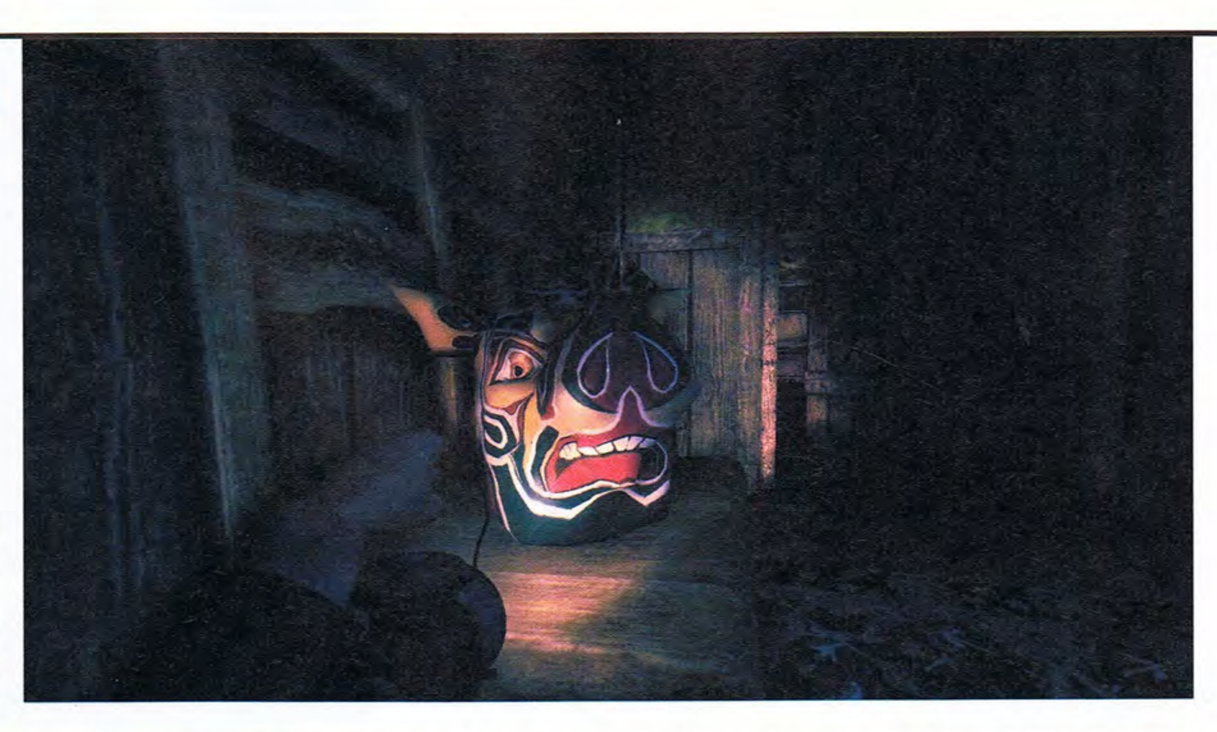
No. A los fans radicales del estilo old-school y rolero del primer *Amnesia* posiblemente les parezca una mala noticia. Al resto, igual no tanto.

¿DA MIEDO?

Bastante. Pero es una tensión más sostenida que en los anteriores juegos de Frictional Games.

NO ME GUSTA «DEAR ESTHER»

Tampoco os creáis que a nosotros nos mata. Pero esto va bastante más al grano. Garantizado.



Derecha: Las cabezas de cerdo de porcelana se convertirán en testigos habituales de tus tembleques en la mansión..

Abajo: Animales disecados y pasillos con múltiples válvulas de vapor, referentes visuales ineludibles en el desarrollo de *A Machine for Pigs*..



Por eso, en cierto sentido, *A Machine for Pigs* es peor juego que el primer *Amnesia*: porque está más pulido, es más jugable desde un punto de visto técnico, y ha perdido cierta humanidad. Por ejemplo, en esta secuela el nuevo equipo de desarrollo, The Chinese Room, ha decidido eliminar el medidor de cordura, y el desgaste de la lámpara, así como cualquier pantalla de inventario que nos distancie de la mera entrega a la acción y la exploración. Ahora, *Amnesia* es más inmersivo, pero también de algún modo es más sensato, porque ya no te arrastrarás por los rincones buscando algo de munición o de luz, ya no tendrás problemas en contemplar a ese espectáculo morboso que son los enemigos porque no dañarán tu mente. Y la narración, mucho más compleja y sofisticada (como no podía ser de otra manera viniendo de los creadores de *Dear Esther*) ya no tiene esa histeria farragosa del primer *Amnesia*. De hecho, con sus continuos meandros narrativos, dispersos en grabaciones de audio, diarios y flashbacks que chorrean información, The Chinese Room ha construido un potentísimo puzle de suspense trágico del que podrían aprender juegos más grandes, pero que también ha perdido ese denso componente de confusión gótica que generaba agradecidas migrañas en el primer juego.

A Machine for the Pigs es un juego muy estimable: la labor de creación de atmósfera es impresionante, y el trabajo de escritura de guión, doblaje de voces y ambientación general es encomiable. The Chinese Room consigue, con elementos mínimos (pero absolutamente mínimos: un sonido de origen desconocido, un leve traspiés en los controles, una casi imperceptible distorsión en la imagen y un parpadeo de nuestra linterna) ponernos los nervios de punta. Y el guión del juego, en términos generales, es una gozada, y no solo desde un punto de vista morboso, ya que chorrea interesantísimas e inquietantes reflexiones sobre el nacimiento del siglo más complicado de toda la historia de la humanidad enfocándolo en la turbia historia del protagonista. Sin embargo, hay una pérdida de espontaneidad, un acercamiento al misterio literario por encima de la caída en barrena hacia el horror puro que dotaba de frescura a *The Dark Descent*.

A Machine for Pigs es un juego estupendo, y no se nos caen los anillos al decir que lo es doblemente al figurar en estos tiempos tan poco dados al *survival clásico*, pero no es para todos los gustos. Su abierta apuesta por la accesibilidad pule sus aristas y eso, de algún modo, lo aleja del genuino y cerval terror a lo desconocido.

JOHN TONES

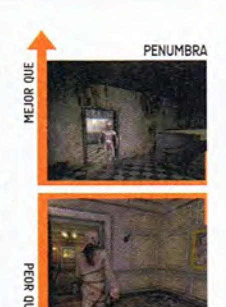
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL MISTERIO: Ahora que los *survival horror* han quedado sepultados por una oleada de tiroteos, merece la pena recuperar el gusto por los ruidos en la lejanía y las imágenes levemente inquietantes.

QUERIDA ESTHER

El juego con el que debutó The Chinese Room (nacido como un grupo de programación de mods de *Half-Life 2*, porque eso es lo que en origen era *Dear Esther*) supone un intento de cambio en el paradigma de los *survival horrors*, incluso de los más sosegados, y lanza un guante a los desarrolladores que solo valientes como los autores de *Gone Home* se atreven a recoger. No hace falta que pase algo en un juego para que sucedan cosas. *Dead Esther* es un juego de exploración contemplativo y tranquilo, pero también inquietante, metafísico y misterioso. Y algo de ello queda en este *Amnesia*.



VEREDICTO 7/10

MARRANO, PERO NO TANTO COMO NOS HABRÍA GUSTADO

BAJO LA LLUVIA, PERO NO CANTANDO PRECISAMENTE

Rain

Es muy significativo que sean un par de niños los protagonistas de *Rain*, ya que la poética que respira el juego de CAMP es tan ingenua y sencilla como la que podría salir de la sensibilidad de un infante. Y eso tiene una consecuencia positiva y otra no tanto. Por una parte, el juego logra transmitir al espectador la fascinación banal y simplona (pero fascinación al fin y al cabo) por algo tan natural como la lluvia cayendo en la ciudad en plena noche. Pero, por otro lado, como un chaval embobado, no es capaz de elaborar una mecánica de cierta complejidad que respalde esa simple poética con un armazón a la altura.

Rain funciona como una película interactiva a la que no exigirle demasiado y que se controla con tres botones: correr, saltar y acción. Entornos absolutamente lineales, acciones limitadísimas y puzles algo sonrojantes por su simplicidad caracterizan a un juego que no pasará a la historia por sus aportaciones a las formas de interacción entre el jugador y la consola. Con sus planos fijos y sus constantes ayudas al jugador (cada tres pasos hay un punto de salvado, se pueden disparar pistas y todos los objetos con los que se puede interactuar brillan más que las farolas que iluminan las calles de la encharcada ciudad del juego), *Rain* es más una historia que se contempla de forma pasiva que un auténtico videojuego.

Sin embargo, hay algo en la ambientación y en su lírica historia de dos niños que se buscan, se encuentran, se separan, se protegen y se sacrifican por las siniestras calles de una ciudad abandonada que impide apartarse del juego en las escasas cuatro horas que dura. Posiblemente se trate de esa fascinación infantil por la lluvia y la forma en la que el juego la adapta a su mecánica de puzzles y aventura: si los niños están a la intemperie, sus siluetas se dibujan, de forma inquietantemente fantasmagórica, con la lluvia que cae sin parar; y si se ocultan bajo un techo se volverán invisibles. Se trata de una curiosa toma invertida de los juegos de infiltración (*Rain* iba a serlo originariamente), pero despojada de cualquier tipo de connotación violenta. La incorporeidad de los niños es suficientemente inquietante, y las variantes de una premisa tan sencilla (cuando pisan el barro los pies se manchan y pueden ser vistos... hasta que vuelvan a pisar un charco de agua) se manejan con soltura e inteligencia, de tal modo que *Rain*, si se nos permite el chiste, no cala. Pero tampoco disgusta.

Rain puede ser una experiencia interesante para un jugador novato o para todo aquel que esté interesado en los videojuegos como una forma de contar historias que exigen una mayor participación por parte del espectador que la de medios más tradicionales. Al jugador con callo su simplísima mecánica no le presentará ningún desafío, y es una pena: algo más de ambición, una historia que hubiera hecho deambular a los niños por otros escenarios o variantes en el desarrollo que hubieran sacado aún más partido de la lluvia habrían hecho mucho por un juego interesante, de lírica estimable pero, en última instancia, pasajero como una tormenta de verano.

JOHN TONES

VEREDICTO 7/10
POESÍA DE PARVULARIO EN REMOJO



AL DETALLE
GÉNERO: Niños perdidos
PLATAFORMA: PS3
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Sony CE
DESARROLLADOR: PlayStation C.A.M.P., Acquire, SCE Japan Studio
PRECIO: 12,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



Arriba: Las criaturas que persiguen o ayudan a los niños, aunque con algún detalle inspirador, no tienen demasiado atractivo.



Arriba: La curiosa poética que se desprende de las imágenes de *Rain* es sencilla y a veces un pelín ramplona. Pero crea una atmósfera inusual en los videojuegos.













NORIKO UMEMURA, PRODUCTORA DE SCE JAPAN

¿CÓMO NACIÓ LA IDEA DE *RAIN*? ¿SIEMPRE TUVISTEIS EN MENTE A UN PROTAGONISTA CON ESTAS CARACTERÍSTICAS?
Todo empezó con la idea de un personaje completamente invisible, era algo que nunca se había hecho antes. La historia vino a partir de ahí de forma bastante natural, junto al diseño del juego.

¿ES *RAIN* PARTE DE CIERTA TRADICIÓN DE SONY, INICIADA CON JUEGOS COMO FLOWER O JOURNEY, DE APROXIMARSE AL ESTILO Y LA MENTALIDAD INDIE?
Cuando todos estos juegos comenzaron a tener éxito nosotros ya estábamos desarrollando el nuestro, así que aunque ha ayudado a que *Rain* llegue a buen puerto, son fenómenos posteriores al inicio de nuestro desarrollo.

EL JUEGO ESTÁ AMBIENTADO EN UNA CIUDAD EUROPEA, COMO SE VE EN LOS CARTELES EN ITALIANO Y FRANCÉS QUE HAY EN LAS PAREDES. ¿POR QUÉ SE TOMÓ ESTA DECISIÓN PARA LOS NIVELES?
Queríamos crear un mundo que tuviera un toque anónimo, pero lo adornamos con muchas referencias tomadas de ciudades europeas. La intención era que, a pesar de ser nosotros un estudio japonés, se pudiera identificar con el juego y los escenarios que salen en él cualquier persona de cualquier rincón del mundo .

DETALLES DEL DESARROLLO COMO LA CÁMARA FIJA DEJAN CLARO QUE QUERÍAIS LLEGAR AL JUGADOR CASUAL. ¿PENSASTEIS TAMBIÉN EN EL HARDCORE?
Está claro que el juego es sencillo y accesible, pero aún así hay momentos en los que el jugador tendrá que usar la cabeza. El control es bastante sencillo, solo con el stick de movimientos y unas pocas acciones, pero la mecánica tiene en ocasiones cierta complejidad.

¿HAY ALGÚN SISTEMA DE PUNTUACIÓN EN EL JUEGO?
Voluntariamente hemos renunciado a implementar ningún tipo de sistema, porque buscábamos una experiencia primordialmente emocional.



UN JUEGO DE GENIOS PARA UNA RAZA DE INMORTALES

Disgaea Dimension 2

AL DETALLE

GÉNERO: Un billón de turnos
PLATAFORMA: PS3
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Nippon Ichi
DESARROLLADOR: Nippon Ichi
PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No

MÁS CARISMA QUE

DISGAEA 3





DISGAEA 4

MENOS LOCURÓN QUE

El primer *Disgaea* planteaba una revolución del J-SRPG, siglas de Rolazo Japonés por Turnos muy de Pensar. Un viaje de cachondeo por un mundo de demonios, chistes pasados de rosca y billones (no millardos) de puntos de daño que solo se hacía una pregunta: ¿cómo podríamos conseguir un juego infinito? Una década después, con cuatro títulos en el bolsillo, Nippon Ichi decide traer de vuelta a los protagonistas originales en un intento de abrir la mano: la saga se ha convertido en un Moby Dick feroz de reglas y permutaciones, turnos y casillas de colores, donde el humor sobrevive (especialmente en el magnífico *Disgaea 4*), pero todo lo demás es inaccesible a gente que no tenga un máster en jugar y un par de meses libres. El resultado de este esfuerzo por volver a los seres humanos es *Disgaea D2: A Brighter Darkness*, que nos da a los veteranos a Laharl, Etna y compañía (tranquilos, a la historia podemos subirnos en marcha) y que, mucho más importante, reduce y replantea sus exigencias para que jugar no sea un ejercicio de laborioso encaje de bolillos de números y reglas.

El resultado es un impresionante juego de ritmo impecable que extiende sus redes con aparente encanto, repitiendo la trampa (para el novato) de aquella primera vez: crees que te estás adentrando en un rolazo nipón al uso y, de repente, estás en una dimensión en la que solo existes tú y la pantalla y una serie de objetivos que únicamente existen en tu cabeza, mientras juegas para poder jugar más. Pero no las trampas modernas, quiá, nada de esas cosas de exigirte acciones por plazos o jugar con la compulsión para que sigas enganchado, sino el puro placer de mejorar: *Disgaea D2* es un juego que nace y crece, un tamagotchi, una criatura (el juego, no los personajes, la partida como ente) que tú, jugador, vas a desarrollar durante cientos de horas.

¡No, esperad, no huyáis! Antes de seguir con el discurso meta, dejad que os explique: *Disgaea* tiene una campaña de unas 30 horas en la que no hace falta desviarse y se parece



Arriba: Asagi, uno de los personajes recurrentes de Nippon Ichi, en el Operación Triunfo del Mundo Demoníaco, con sus delirios de grandeza habituales.

Abajo: La especialidad de la casa es reírse de los superataques del resto de juegos/animes/lo que sea: aquí, vemos lo que pueden hacer cinco castellers con un furry.

FAQ

¿TIENE ARGUMENTO?
Disgaea es un juego en el que un demonio, su sirvienta esquizofrénica y un ángel caído con trastorno límite de personalidad intentan gobernar una dimensión demoníaca, pero nadie les toma en serio. Tú preguntaste.

¿MONSTRUOS, HUMANOS, CLASES, QUÉ?
Ahm, digamos que empiezas con unas clases básicas tipo mago, guerrero, ladrón, etcétera (menos los protas, que son su propia cosa). Al cumplir ciertos requisitos se desbloquean otras clases. Y los monstruos, bueno: con derrotarles se te permite crear uno nuevo de ese tipo.

Abajo: "¿Dictador demoníaco o bolsa de galletitas?". El primero de los dilemas existenciales de *Disgaea D2* (¡que no, es mentira, que la trama es lineal!). Ya veréis cuando conviertan a Laharl en "demonia pibón".



DISGAEA D2 HA DECIDIDO TENER PIEDAD CON LOS JUGADORES NUEVOS Y REMODELAR TODO PARA SER MÁS ACCESIBLE SIN PERDER PROFUNDIDAD

a un *Final Fantasy Tactics*, a un *Fire Emblem*, a un *Pokémon*, a un *XCOM* si me apuráis: una cosa cuquísima y colorista, con personajes en animación tradicional 2D, ataques espectaculares, combinados, loquísimos (hay uno en el que encierras a los enemigos en una pantalla de *Bomberman*) y una historia que avanza a carcajadas tan surrealistas como näif. Es un juego de artesano, con mimo, uno de esos que derrochan algo cada día más ausente: identidad propia.

¿Seguís aquí? Bien. El combate es tan profundo y simple como un ajedrez diseñado por un tarado puesto de peyote: es alucinado y colorista, pero ancestral, se entiende. Son turnos y tenemos ataques y habilidades, los humanos pueden ser jinetes de los monstruos, o hacer torres y lanzarse por el escenario... Todo muy loco, pero marcha. Ahora imaginad, por un momento, que habéis cogido el punto al juego: estás subiendo de nivel, has creado un par de personajes para tu equipo, has conseguido objetos... Y vas viendo cosas: si compras, las tiendas suben de nivel. Detallitos. Quieres un poco más de desafío, o te han enseñado en uno de los magníficos tutoriales (que eran el gran problema de la saga) que puedes subir de nivel las armas si te metes dentro de ellas y te pegas con demonios. Que hay mundos dentro de cada objeto. Que hay piratas dimensionales, que... Ya nos hemos desviado, hemos rasgado el velo y penetrado el País de las Maravillas Disgaeicas. Resulta que el juego esconde muchísimo más que su campaña. Y está todo abierto y al alcance. Desborda. Y entonces acudes a la asamblea a crear un personaje más poderoso y te encuentras un senado: el juego tiene que darte permiso en una votación para hacer ciertas cosas (que puedes perderla y liarte a tollinas con los senadores para que la aprueben: democracia). Cosas que podrías hacer en menús, como subir la dificultad del juego, aquí tienes que desbloquearlas dentro de la partida: Disgaea mira a la cara a esos momentos de los juegos donde la inmersión se rompe (cuando un personaje te dice "quieres grabar?" o "pulsa L2" dentro del juego) y los asimila, se come la cuarta pared como no hace ningún otro juego: convirtiéndola en algo jugable, en mecánicas, en parte de la diversión. ¿Quieres trucos? Hay una tienda que los vende, que permite modificar las reglas a tu antojo. Hay un gimnasio donde los personajes pueden elegir qué habilidad fortalecer. Hay que jugar al juego para seguir jugando, y no es una declaración meta: es que funciona así.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL LOCURÓN: Demonios transexuales, personajes que se quejan por llevar uniforme de segundo jugador. Etna explicando cada capítulo como si fuese una serie de anime que solo existe en su cabeza...

Disgaea es un juego infinito porque su propia partida cambia: abrir mapas, conseguir mejores armas, descubrir clases... Todo hay que ganarlo en sus casillas, en sus combates, en el conocimiento cada vez más profundo de que este aparente rolito ligero y simpaticón es un monstruo, un "cronóvoro" que va a chupar tus meses para darte mucho más a cambio. ¿Límites de nivel? ¡Por favor! En Disgaea puedes reencarnarte al llegar a nivel 9999. Y volverlo a hacer. Y pasar por todos los trabajos, aprender todas las profesiones, vivir todas las vidas posibles con cada uno de tus muñequitos.

No hay en todo el paisaje jugable una propuesta como la de Nippon Ichi, e incluso dentro de su propio mundo (el estudio se merece un reportaje propio, algún día) nada se asemeja a este *D2*: un juego infinito al que cualquiera puede subirse y llegar tan lejos como le apetezca. La historia está ahí y funciona. El postjuego está ahí y es eterno. Las dimensiones paralelas están ahí y pueden navegarse lo que a uno le plazca. Disgaea D2 solo se hace una pregunta: ¿cuánto quiere jugar un jugador? Porque tiene respuestas para todas las demás. Y todas con el mando en la mano.

JAVI SÁNCHEZ

EH, VETERANO DE LOS DISGAEA. PST, AQUÍ

Mira, tenía que explicarle a la chavalada de qué va esto, pero ¿tú y yo? Sabemos lo que hay. Así que, al lío: Disgaea D2 se ha cepillado los mapas de X-Dimension; ha simplificado los piratas dimensionales y el rollo de los barcos; ha eliminado aquellos mapas de bloques horribles de colores dejando los GeoEfectos como protagonistas. Y, oh, sí, ya podemos lanzar en diagonal sin problemas. En cuanto a lo de las Monturas, es el reverso de los Magichange pasados: el monstruo hace de escudo para humanos débiles y así puedes centrarte en que suban su nivel. Y luego está lo de la tienda de trucos. Es perfecta: ¿te sobra el dinero y necesitas maná para la Asamblea, por ejemplo? Puedes ajustarlo. Puedes ajustarlo todo.





NIPPON ICHI PREDICA EN EL DESIERTO DE LO REAL

CURSO ACELERADO DE INGENIERÍA Y PILOTAJE DE CODEMASTERS

Fórmula 1 2013



Siguiendo los pasos de la anterior entrega, CodeMasters Racing vuelve a desafiar nuestra habilidad al volante con la novedad de competir en trazados de los 80 y los 90 (con sus respectivos vehículos). Y hablamos de desafío porque Fórmula 1 no es un juego de conducción al uso; si los títulos de CodeMasters siempre se han caracterizado por sus grandes exigencias al volante, Fórmula 1 2013 se lleva la palma. Bueno, si jugaste a la anterior entrega ya sabrás a qué nos referimos.

También es cierto que, personalmente, prefiero una curva bien "derrapada" a una trazada perfecta a la velocidad exacta, así que he tenido que hacer un gran ejercicio de abstracción para disfrutar del título de CodeMasters y dar una opinión lo menos subjetiva posible. Los desarrolladores de Birmingham no solo han dotado a Fórmula 1 de un aspecto de lo más realista, también su conducción lo es, y nos pondrá a prueba con elementos añadidos a la necesidad de controlar la velocidad en cada curva y de aprendernos cada circuito como la palma de nuestra mano: uso (manual y voluntario) de KERS y DRS, elección de neumáticos, entrada en boxes en el momento adecuado... Hasta tendremos que acostumbrarnos al cambio manual para hacer mejores tiempos.

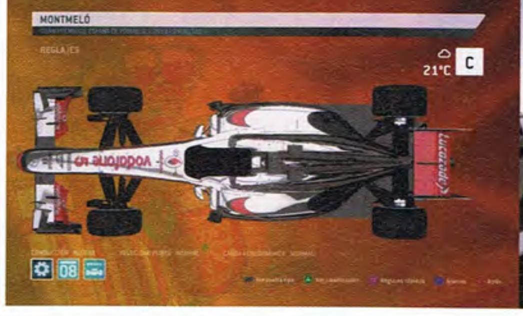
Por suerte y, como suele ser habitual en simuladores de Fórmula 1, los diferentes niveles de dificultad ofrecen diversión para todo tipo de jugador, por ejemplo, ayudando en las trazadas, las frenadas o, si te crees lo suficientemente bueno, dejando en tus manos el control absoluto del vehículo.

Lo que resulta totalmente innegable es que muy pocos títulos son capaces de transmitir la sensación de velocidad del simulador de CodeMasters y, por suerte o por desgracia, ninguno en el mercado resulta tan realista (en lo que a conducción se refiere) ni desde luego tan exigente. Damos por hecho que pilotar un F1 es difícil, pero después de jugar al título de CodeMasters, con que sea la mitad que en el juego ya es una tarea exclusiva para unos pocos elegidos.

DETALLES

FORMATO: PS3
OTROS FORMATOS: PC, 360
ORIGEN: Reino Unido
DSITRIBUIDOR: CodeMasters
DESARROLLADOR: CodeMasters Birmingham
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya lanzado
PLAYERS: 1-8 (ONLINE)
ANÁLISIS ONLINE: No

Abajo: Si crees que eres capaz de mejorar el resultado de las carreras con tus ajustes, siempre podrás modificar los reglajes de tu coche antes de comenzar cada uno de los Grandes Premios.





FAQ

¿ES MUCHO MEJOR QUE LA ANTERIOR ENTREGA?
No. De hecho es prácticamente idéntico en casi todos los aspectos, sobre todo en el gráfico.

¿INCLUYE CAMPEONATOS CLÁSICOS?
Incluye seis escenarios clásicos, diez pilotos y únicamente dos circuitos de los 80, pero no campeonatos completos.

SOY MÁS DE JUEGOS DE RALLY, ¿ME GUSTARÁ?
En absoluto. Pasarás de improvisar derrapes a memorizar trazados de las curvas.



CODEMASTERS BIRMINGHAM HA CREADO EL TÍTULO DE FORMULA 1 MÁS REALISTA Y EXIGENTE





Abajo: Aunque la conducción es exigente y realista, siempre podremos recurrir al sistema de Flashback de la saga DIRT.



MEJOR QUE

GRID 2





PEOR QUE

DIRT 3

Izquierda: Si no controlamos bien la aceleración tras una curva es probable que acabemos al revés.

Abajo: Junto al aspecto propio de los vehículos y los circuitos del modo Classics, CodeMasters Birmingham ha dotado a dicho modo de un filtro gráfico que lo hace parecer más "añejo" aún.



MODO CLASSICS

Si bien el modo principal del juego, el de Campeonato, no aporta prácticamente nada nuevo con respecto a la anterior entrega de F1, CodeMasters Birmingham se ha sacado un original comodín de la manga: el modo Classics. En él podrás jugar con los coches y los pilotos más famosos de los años 80 a través de seis diferentes escenarios "históricos", repartidos entre los dos circuitos clásicos incluidos: Brands Hatch y Jerez. Y si lo tuyo son los 90, la edición Classic del juego incluye un código para descargar vehículos, pilotos y dos circuitos de la mencionada década, que también estarán disponible en formato DLC para los poseedores de la edición normal del juego.

No sabemos muy bien si es lo malo o lo bueno de F1 2013, pero la cuestión es que las diferencias con la anterior entrega, en general, son muy pocas. Tal y como lo vemos, es como si el primer FIFA de la actual generación hubiera sido exactamente igual que la entrega aparecida este año; bastaría con actualizar las plantillas, ya que el nivel perfecto de realismo y jugabilidad (al menos el más perfecto posible en la actual generación) ya habría sido alcanzado. Se nos antoja casi imposible mejorar el anterior F1 si no es cambiando el hardware en el que funciona (el año que viene lo veremos), así que pese a que esta entrega se parece mucho a la edición de 2012, somos conscientes de que es muy difícil superar al primer F1 de CodeMasters en la actual generación. Precisamente por este motivo, sus desarrolladores han mejorado en opciones y no en realismo, incluyendo el original modo classics, en el que podremos participar en carreras de los años 80, con sus respectivos pilotos y vehículos originales.

ESCASO

¿QUÉ ECHAMOS EN FALTA?

CLASSICS DESCAFEINADO: Aunque nos encantan los conductores, vehículos y circuitos del modo classics, creemos que habría sido perfecto si hubieran incluido campeonatos completos.

Cinco equipos diferentes, cada uno con dos pilotos, todos de la década de los ochenta, serán seleccionables en el mencionado modo. Podrás ponerte en la piel de Schumacher y su Ferrari F1-87/88C, de Alain Prost y su Williams FW07B, de Emerson Fittipaldi y su Lotus 98T... Los sonidos, las características de cada vehículo (olvídate de KERS, DRS y demás) y el comportamiento de los mismos es similar al de los coches originales. Hasta el display de velocidad y el aspecto en general del juego cambia para darle un aire ochentero a todas estas carreras. Por desgracia, solo se han incluido dos circuitos para competir en el modo Classics, Brands Hatch y Jerez, y no existe la posibilidad de participar en un campeonato completo. Al menos lo que sí incluye es un modo Scenario, en el que tendremos que competir en seis diferentes situaciones históricas que marcaron época en la F1 de los años 80.

Por otra parte, si te haces con la Classic Edition del juego encontrarás un código para descargar pilotos y circuitos de los 90, algo que podrás adquirir posteriormente en forma de DLC si te conformas inicialmente con la versión "normal" de F1 2013. Dicho DLC incluye los circuitos de Imola y Estoril, así como pilotos de los 90 (y sus respectivos coches) como Jean Alesi, David Coulthard o Damon Hill..

Técnicamente tenemos que decir que es difícilmente mejorable si tenemos en cuenta el hardware actual; nos resulta imposible imaginar como se moverán los juegos actuales en las nuevas consolas, ahora que están a la vuelta de la esquina. Velocidad, inercia, el comportamiento de los vehículos, la carrocería de los mismos, sus reflejos, las rodadas, el efecto de la lluvia sobre el asfalto... El aspecto de Fórmula 1 2013 es tan realista como su sistema de control. Poco efectista, con poca "recompensa visual" para los choques y accidentes (no son recomendables ni como espectáculo), pero real como la vida misma; también es verdad que no habría estado de más alguna mejora con respecto a la anterior entrega. Las ligeras carencias en el framerate de F1 2012, así como la relativamente baja resolución de algunos elementos se mantienen en esta nueva entrega.

Por todo lo explicado, si eres capaz de superar un tedioso tutorial, manejar el stick izquierdo de tu mando con la sensibilidad de un cirujano, ajustar los reglajes de un F1 como un auténtico ingeniero y memorizar cada curva de todos los circuitos del campeonato, Fórmula 1 2013 es tu juego. En cambio, si lo tuyo son los derrapes y apoyarte en los coches rivales en las curvas para no tener que frenar ni una sola vez, olvídate del juego de CodeMasters y deja la F1 a Alonso y Vettel.

COD



REALISMO, VELOCIDAD Y F1 VINTAGE

SIGUE HABIENDO BUENOS JUEGOS DE MIEDO

Outlast

AL DETALLE

FORMATO: PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Red Barrels
DESARROLLADOR: Red Barrels
PRECIO: 18,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

El género del terror, tan vigente siempre en el cine, no encuentra una salida comercial ni masiva en el videojuego. Cuando las sagas emblemáticas, hablo *Silent Hill*, *Alone in the Dark* y *Resident Evil*, solo generan subproductos que únicamente dan miedo a sus compañías cuando miran las cifras de ventas; se abre una veda para creadores independientes. Ahí están *Amnesia The Dark Descent* o *Lone Survivor*, cada uno en su estilo. En el caso que nos ocupa, nos encontramos ante una obra de terror tan clásica como bien ejecutada que, por mucho que recurra a triquiñuelas mil veces empleadas, lo hace tan bien que no importa.

Outlast da miedo, mucho miedo, y consigue hacerlo a través de los típicos sustos del sujeto deforme que aparece cuando menos te lo esperas al girar la cabeza. Sin embargo, esto no sería nada sin una ambientación lograda y unos mecanismos que lo disfracen todo con una capa de novedad. Si habéis visto Grave Encounters, *Outlast* lo mismo os parece una copia descarada de la cinta, pero yo lo veo más como un paso adelante en la idea que propone dicha película, algo que deja claro una vez más que el videojuego es un medio tan potente como el cine para transmitir sensaciones. Nos movemos en primera persona y estamos completamente vendidos ante los enigmáticos sujetos que pueblan el psiquiátrico abandonado de la mano de dios donde se mueve nuestro protagonista, un periodista armado con una cámara con visión nocturna que funciona a pilas que hay que encontrar por ahí tiradas. Éste no es nuestro único punto flaco, pues no podemos pelear contra nadie, solo ocultarnos en armarios o bajo camastros. Solo podemos huir con la cámara iluminando los siempre oscuros parajes. La mezcla de puzles, huidas in extremis, claustrofobia e imágenes que hacen apartar la mirada del monitor terminan por redondear el todo.

Aunque no es muy largo ni la historia tiene mucho sentido, es un tren de la bruja muy bien conducido y que ha cuidado hasta el último detalle, especialmente en su apartado sonoro. La sensación de indefensión y el temor a quedarse sin pilas consigue que juguemos lentamente y nos concentremos mucho, y es por eso que esos sustos tan bien colocados y que pocas veces se ven venir, consiguen helar la sangre. Sumémosle que hay dos o tres personajes agobiantes que están siempre ahí cuando queremos escapar, y el resultado es un juego de terror tan psicológico como presente. Pocos son capaces de dar tanto miedo con lo que se ve y con lo que se intuye, como con lo que directamente no se entiende.

BRUNO LOUVIERS

Arriba: El diseño del sonido, por supuesto, es una maravilla y te sumerge en el mundo tanto como sus gráficos, que no son nada del otro mundo, pero sobresalen en lo que se refiere al diseño de niveles.



LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEG

LA CÁMARA: No hay muchos juegos protagonizados por periodistas, pero Outlast deja claro que hay recursos de sobra para hacernos más interesantes, incluso si no podemos matar a nadie.

MEJOR QUE
SLENDER THE ARRIVAL

TAN BUENO COMO
AMNESIA: THE DARK DESCENT



Arriba: Al usar la cámara sobre determinados símbolos o lugares, se desbloquean notas que el protagonista escribe para reflejar sus pensamientos.



JUÉGALO CON CASCOS Y A OSCURAS DE MADRUGADA

Izquierda: ¿Tu novia es chunga? No, que un demonio encerrado en un juego online posea a tu novia, eso sí es chungo.

Derecha: El juego será de 1997, pero es increíble cómo clavaron lo de ligar por tuiter en el presente.

¡LOS VIDEOJUEGOS ESTÁN LLENOS DE POKÉMON SATÁNICOS!

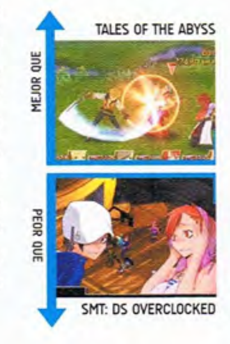
Megami Tensei: Soul Hackers

***Shin Megami Tensei Devil Summoners: Soul Hackers* no solo es el juego con el título más largo que ha salido en esta revista, sino un remake para 3DS de uno de los *MegaTen* más gordos: el del décimo aniversario de *Digital Devil Story* y debut en los 32-bit.** Nacido en Saturn hace 16 años, *Soul Hackers* fue un adelantado a su tiempo, proponiendo un mundo en el que los juegos online y las redes sociales parten la pana entre toda la población.

Nuestro protagonista y su zagala Hitomi se cuelan en una beta ilegal del próximo supervideojuego/red social porque son hackers y allí alguien moribundo (ay), les entrega un extraño artefacto (ay) con forma de ordenador, teclado y pistola. Resulta que es un artefacto para el guapísimo concepto de hackear demonios (los de siempre de los *MegaTen*). Por supuesto, la cosa sale regulera, un demonio majo terminará entrando en el cuerpo de tu novia (sic) y terminarás reclutando un panda de hackers invocadores del Diablo. A ti te estalla la cabeza, pero para *Shin Megami Tensei* es otro lunes más en el departamento de sinopsis locas.

DETALLES

GÉNERO: Digimones del Mal
PLATAFORMA: 3DS
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Atlus
DESARROLLADOR: Atlus
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



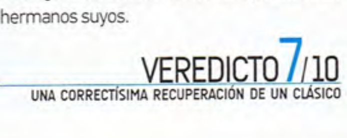
El juego es un reptamazmorras japonés de los de toda la vida (*Etrian Odissey*, por ejemplo), en el que en una parte del juego nos dedicaremos a recorrer el mundo, hablar con la gente y desbloquear cosas; y en la otra nos dedicaremos a zurrarnos con otros demonios, ya sea porque lo exija la trama o porque queremos conseguir mejores criaturas. Si es la primera vez que oyes hablar de los *MegaTen*, el resumen jugable es fácil: es *Pokémon*. Con más de 300 demonios que hay que combinar y fusionar entre sí para completar la "devildex". Pensado para un público más maduro que el de Pokémon, con una historia aún más loca que su premisa en la que lo satánico (a la japonesa) y lo cyberpunk se dan la mano de lujo, y que termina por enganchar sin tregua pese a que a su propuesta le pesen más que ligeramente los años.

Dentro del título, la parte hacker consiste en que en nuestra computadora del Dr. Extraño (llamada COMP) podremos añadir nuevo software que facilitará las negociaciones con demonios (aquí no se tiran Pokéballs, sencillamente se charla con el diablo), abrirá niveles, nos ayudará a buscar información y un montón de cosas más, casi todas a golpe de táctil, y alguna bastante meta, como manipular opciones del juego utilizando una de sus mecánicas.

MEJORADO
SUPERANDO AL ORIGINAL

DEMONIOS: Entre otras cuantas mejoras, esta edición contiene 30 demonios nuevos, extraídos de entregas posteriores de los *MegaTen* con sus animaciones de batalla y demás.

Lo bueno de este remake, que ya podrían aprender muchos, es que se ha trabajado la adaptación a la consola en la que está embutido incluyendo Street Pass, añadiendo bastante de contenido adicional y unos gráficos levemente puestos al día (es decir, no te arrancarás los ojos). Quizás lo más oxidado es el ritmo: la J de JRPG está marcadísima, con lo que la cosa avanza a paso de tortuga reumática, mucho repetir lo ya andado y esas losas tan comunes al género que pertenece. Pero vamos, no es ninguna novedad en los *MegaTen*. Y su parte más *visual novel* se traga mucho más fácilmente que en otros hermanos suyos.





Arriba: Sí: Cloud y Sephiroт, con alitas, con espadas desproporcionadas que no podría levantar ni un mastodondte, en el aire, volando, con fondo rosa.

Izquierda: Donald es el especialista en magia mientras que Goofy se las apaña mejor con el escudo. En algunos momentos, el ¿perro? es sustituido por personajes del mundo de turno.

SEPHIROTH Y MICKEY MOUSE EN EL MISMO JUEGO. ESTO PASÓ.

Kingdom Hearts HD 1.5 ReMix

Este revoltijo que se sacó Square Enix de la manga puede ser visto con malos ojos por los jovenzuelos que solo conocen a la Disney de Hannah Montana, incapaces ellos de rememorar películas que no han visto ni de apreciar el viaje entre sus mundos de fantasía gracias a nuestra nave de... yo diría que es Lego. *Kingdom Hearts* es puro *fanservice*, pero es una rareza creíble que encontró su audiencia allá por 2002, quien a día de hoy espera su tercera parte como agua de mayo.

Esta recopilación HD del primer juego y un remake del spin-off que no se había lanzado en Europa, *ReChain Of Memories*, es digna de coleccionistas, incluso si sus estándares han quedado algo anticuados a día de hoy. Una nota rápida: el juego de DS, *358/2 Days*, parece parte de la colección, pero no lo es, solo han juntado sus pochas cinemáticas y les han puesto una bonita pantalla de título. No se juega.

El *Kingdom Hearts* original no está plagado de mitología oscura y repelente, esa que ha plagado la saga durante las secuelas hasta provocar el vómitos de sangre. Solo adapta el espíritu de las películas, y eso ya es suficiente. Es un cuento en negro y blanco sobre lo moral, lo oscuro y lo luminoso, que parte del genio de Tetsuya Nomura. Tras una introducción que sedaría a un caballo, *Kingdom Hearts* se convierte en un remolino de mundos temáticos de Disney, con *Aladdin*, *La Sirenita* y *Tarzán* siendo los mejores. Por otra parte, los niveles no son demasiado grandes, sino que operan interconectados. A veces, Sora, el protagonista, adquiere poderes con relación al lugar, como poder nadar en la Atlántida o volar en el País de Nunca Jamás.

La cámara sigue siendo una patada ahí mismo durante los combates, pero *Kingdom Hearts* es un perfecto ARPG, con una progresión sencilla pero firme y un combate en tiempo real pero con reminiscencias al de a *Final Fantasy*. Un personaje de cada mundo puede intercambiarse por Goofy o Donald, como Peter Pan, Bestia o Jack Skellington, aunque es una lástima que el doblaje no sea en español, por aquello de que voces como la de Mickey son icónicas.

Kingdom Hearts: ReChain Of Memories, por su parte, es una basurilla. Es una adaptación tardía de un juego de GBA a PS2, con gráficos mejorados pero muchos problemas que le lastran. El sistema de combate es el peor de todos ellos, pues sustituye el genial ritmo del original por combates con cartas que ni fu ni fa. A su vez, enemigos, jefes y escenarios son reciclados una y otra vez. Lástima.

Es un añadido interesante para los fans más acérrimos, suponemos, pero el juego es malo. Nada que ver con el original, que imaginamos es el motivo por el cual muchos acudirán a la tienda a comprar esta versión mejorada. Es un paliativo para las dos o tres décadas que tardará Square Enix en lanzar *Kingdom Hearts III*, juego que, ya adelantamos, segurísimo no está a la altura de su inolvidable primera parte.

AL DETALLE

FORMATO: PlayStation 3
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Square Enix
DESARROLLADOR: Square Enix
PRECIO: 94,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO: KINGDOM HEARTS II

PEOR QUE: FINAL FANTASY X

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

BANDA SONORA: Hay algo que no está bien en la banda sonora de *Kingdom Hearts 1.5* - suena diferente por momentos. Una versión original remasterizada habría bastado, leñe.

VEREDICTO 7/10

OLVIDA LOS SPIN-OFFS Y ATESORA EL ORIGINAL

RETRO

NO. 16



116
CELEBRAMOS EL DÉCIMO ANIVERSARIO
KOTOR

games™ regresa al magistral RPG épico de BioWare que cambió la galaxia para siempre

CHRONO TRIGGER
122 JEFAZOS

Esta batalla final costó 65 millones de años de agonía gargantuesca.

GARY BRACEY
124 ENTREVISTA

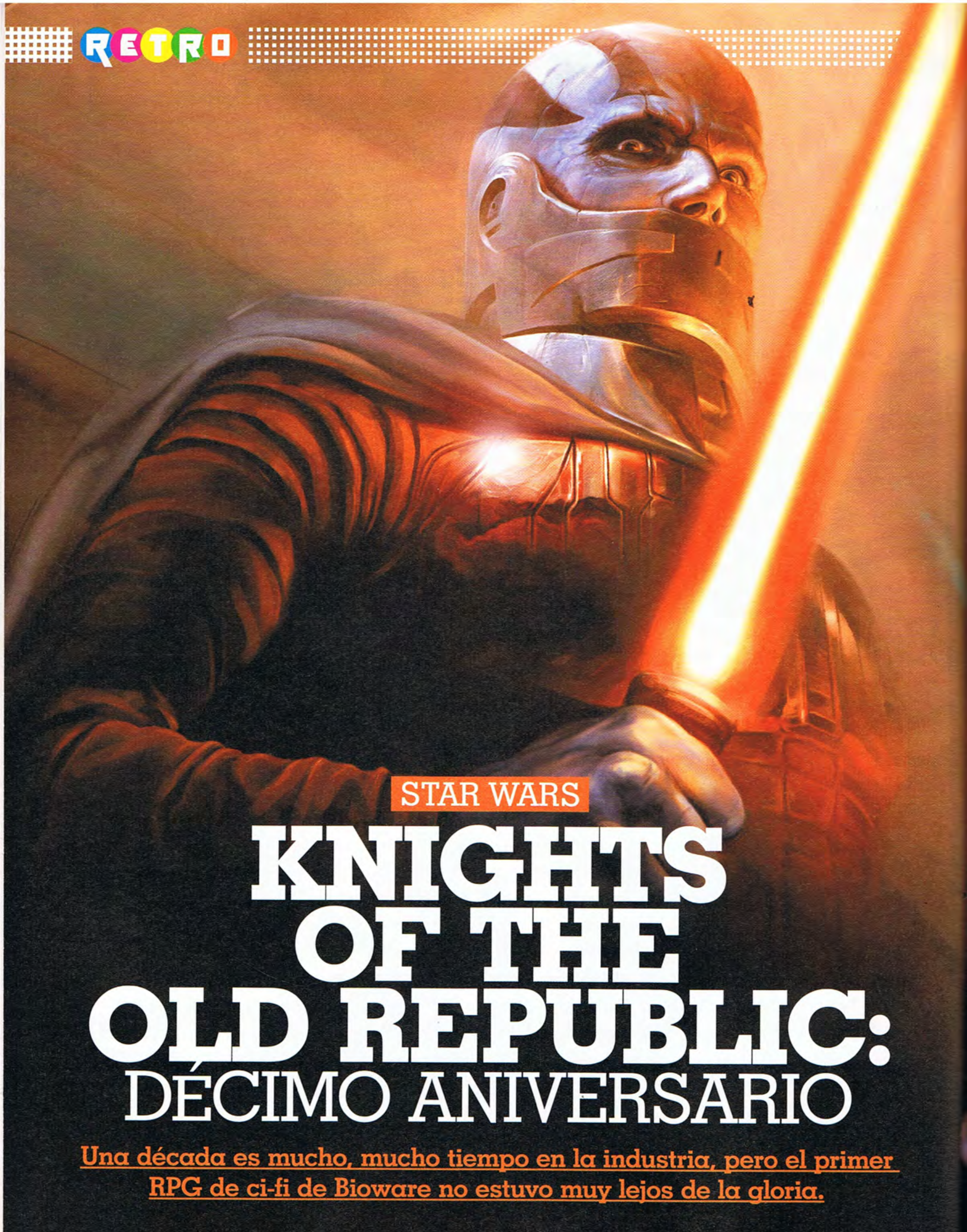
El antiguo jefe de desarrollo de Ocean habla de los 8 bits, de cómo se debe programar una buena licencia y de cómo invitar a Alec Baldwin a un té.

POKÉMON GAMEBOY
128 ROMPE MOLDES

Analizamos el hito de Nintendo que metió 151 monstruos minúsculos en tu bolsillo en los noventa.

RARE
132 LA GUÍA RETRO DE...

Nuestra mayor guía hasta la fecha: repasamos todas las maravillas que legó Rare.



STAR WARS

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: DÉCIMO ANIVERSARIO

Una década es mucho, mucho tiempo en la industria, pero el primer RPG de ci-fi de Bioware no estuvo muy lejos de la gloria.



Lanzamiento: Julio 2003
Plataforma: Xbox/PC
Compañía: LucasArts
Desarrollador: BioWare
Equipo clave: Casey Hudson, director; Drew Karpyshyn, guión
Banda sonora: Jeremy Soule

DEPENDIENDO DE CÓMO se mire, *Knights Of The Old Republic* tiene lugar o cuatro mil años antes del tiempo de Obi Wan Kenobi, o en una época nebulosa descrita simplemente como "Hace mucho tiempo" (por no mencionar que es en una galaxia muy, muy lejana). Sea cual sea tu opción predilecta, una cosa está clara: si hubiera estado presente en el lanzamiento, Obi Wan habría sentido una perturbación particular en la Fuerza, como si de pronto millones de voces gritasen de gozo y luego se encerraran en casa durante todo el fin de semana.

Una década después, *KOTOR* sigue siendo uno de los eternos candidatos a mejor juego de *Star Wars* de la historia, que no es poca cosa teniendo en cuenta que LucasArts había producido ya cosas como *Jedi Knight* o *TIE Fighter* antes de sucumbir al lado oscuro de los juegos de segunda categoría inspirados en las precuelas. Pero *KOTOR* era mucho más que eso: una oportunidad no solo de jugar en el universo *Star Wars*, sino de vivir una temporada en él.

VIDA ANTES DE LAS GALAXIAS

Pero no fue eso lo que hizo inmenso al juego sino, en gran parte, la actitud de Bioware hacia su creación. Solo hay que enumerar unos cuantos niveles para darse cuenta de que *KOTOR* podía haberse llamado también Fanservice: El Videojuego. Tienes un sable de luz. Tienes una nave de contrabando que no es el Halcón Milenario, pero cerca anda. Te das una vuelta por Tatooine, ese vertedero espacial. El diseño es prácticamente una lista de sueños húmedos de fan de *Star Wars*. Y sí, hay Pazaak, el peor juego de cartas de la galaxia.

BioWare maneja todos estos ingredientes perfectamente, y lo hace con entusiasmo de fan, el mismo que le caracterizó desde los tiempos de *Baldur's Gate* y los juegos que desarrolló con el motor Infinite junto a Black Isle. Mira, por ejemplo, cuando obtienes el sable de luz después de un interminable periodo del juego obligado a usar vibrocuchillas y a ir por la vida haciendo ruiditos de 'whum whum'. Es un momento que el jugador ve como merecido, superando un entrenamiento a través de la magia del montaje, pero que también obliga al jugador a responder cuestiones de filosofía Jedi para probar su valía en un examen que exige tanta capacidad de redención como progreso marcial.

Y cuando lo consigues, puedes incluso hacer tu propio sable láser, de manera que queda claro que es algo más que una mera formalidad o un arma más. Es el tipo de escena que surge del amor y la comprensión de lo que rodea a la franquicia, incluso aunque los detalles de mecánica no sean nada del otro mundo.

UNA NUEVA ESPERANZA

El argumento que da cohesión a toda esa retahíla de grandes momentos es bastante básico, aunque tiene un giro sorpresa que a estas alturas es tan conocido como que Aerith muere o que Samus es una chica. El Lord Sith Darth Malak se está abriendo paso por la galaxia a sangre y fuego con un ejército de naves, y la única que le puede parar es una arrogante Jedi novicia llamada Bastila (Jennifer Hale en uno de sus primeros papeles protagonistas, que además propiciaría su intervención en *Mass Effect* como la memorable Shepard hembra). Pero tú no eres Bastila. Tú eres un soldado corriente del ejército de la República que da la casualidad que está en la misma nave que ella en el ataque Sith, y que acaba siendo el único que puede rescatarla, aliarse a ella para vencer a Malak y, más allá, poner fin a un maquiavélico plan trazado por el viejo maestro de este, el Lord Sith Revan.

Si no quieres conocer el giro secreto de que en realidad eres Revan con el cerebro lavado por la República, no leas las dos líneas anteriores. Después de dos juegos y un MMO, de todos modos, tampoco nos tenemos que andar por las ramas, aunque en 2003 el giro pilló a todo el mundo con los pantalones bajados, principalmente porque se revela a mitad de juego y no al final, y deja al jugador que explore con calma las implicaciones para los dos lados de la Fuerza. Es una revelación, de hecho, que aún reverbera en todo el universo *Star Wars*.

SIGUE SIENDO UNO DE LOS ETERNOS CANDIDATOS A MEJOR JUEGO DE STAR WARS

ALIANZA REBELDE

Lo más destacable de la narrativa de *KOTOR* es su valentía. La mayoría de los juegos de *Star Wars* dan la oportunidad de hacer de malo si estás dispuesto a tragar con un final sin compromiso y no-canónico. Pero *KOTOR* incluye un viaje de incógnito a la Academia Sith en Korriban, donde hasta un jugador del Lado Luminoso puede verse forzado a torturar y traicionar a los suyos para no destrozar su

¿QUIÉN ES QUIÉN, REPUBLICANOS?

Cinco de los nueve personajes más destacados del juego



BASTILA SHAN

Bastila quiere que todo el mundo la vea como un Maestro Jedi, pero en realidad es poco más que un padawan promocionado de forma precipitada a causa de sus dones con la Fuerza. Un ejemplo entre tantos: usa la Fuerza para escarmentar a una niña Twi'lek que no le muestra el debido respeto.



CARTH ONASI

Carth no es un personaje demasiado interesante, en la onda de tantos PNJ masculinos de Bioware (su actor da vida también, significativamente, a Kaiden en *Mass Effect*). Es furiosamente leal a sus amigos y principios, pero no tiene mucha utilidad cuando las pistolas lásers son sustituidas por sables de luz.



MISSION VAO

Una simpática granuja callejera que consigue unirse al grupo junto a su mejor amigo, el Wookie Zaalbaar. En un momento inquietantemente tenebroso del juego, el Lado Oscuro obliga a Zaalbaar a asesinarla a causa de una deuda que tiene con la protagonista. Por suerte, es el final del Lado Luminoso el que se considera canon.



JOLEE BINDO

Otro ejemplo de personaje que se desvía de la norma: Jolee es un antiguo Jedi que se distanció de la orden y que no termina de ver el mundo tan claramente dividido en Luz y Oscuridad. Es sarcástico pero sensato, un buen hombre con un terrible pasado a cuestas capaz de vencer a casi cualquier enemigo con un sable de luz.



HK-47

Si C3-PO tuviera un gemelo malvado en un universo paralelo, sería HK-47. Un asesino letal con un rígido concepto de la profesionalidad, por suerte atemperado por su lealtad inquebrantable hacia Revan. Aunque solo sea porque eso significa que va a disponer de víctimas en abundancia.



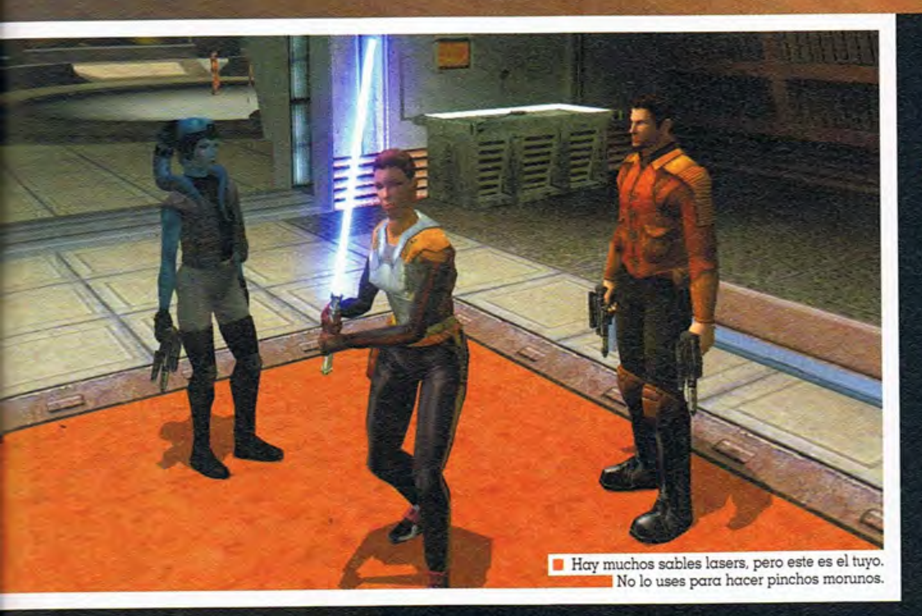


tapadera. Hay una misión relacionada con un droide de protocolo que debe convertirse en esclavo sexual de su dueña después de la muerte de su marido, hasta que la máquina prefiere suicidarse antes que volver al cálido abrazo orgánico de su ama. Y en otro momento, Bastila es capturada por los malos, torturada, convertida al Lado Oscuro y lanzada contra un renovado Revan en un duelo potencialmente letal.

Significativamente, y resulta sorprendente debido a la tradicional tendencia de este universo a esquivar el tema, *KOTOR* incluye el primer personaje de *Star Wars* abiertamente homosexual: una Jedi caída (su caída no tiene nada que ver con su orientación sexual, por cierto) llamada Juhani. No se le da demasiada importancia al tema, aunque ese detalle tiene un papel esencial para entender su relación con el Lado Oscuro. Hasta 2006, no habría otro personaje homosexual en la franquicia: fue en *Boba Fett: A Practical Man*, de Karen Traviss. BioWare aún tiene que andar dando explicaciones a unos cuantos fans cortos de miras, como lo tuvo que hacer en 2012 con *Mass Effect 3*.

Esta voluntad de tomar riesgos e indagar en el universo de ficción se llevaría al extremo en la secuela del juego, *The Sith Lords*, un juego diseñado por Chris Avellone y su equipo de Obsidian, más que por BioWare. Se trata de un juego de problemático desarrollo y lanzado antes de estar definitivamente pulido, pero sigue siendo un favorito de los fans por su excelente guión, que más que jugar con el universo *Star Wars*, lo que quiere es aplicar un afilado escalpelo en su vientre y destripar la franquicia con delicadeza.

De nuevo seguimos a un soldado que oculta un destino secreto, solo que esta vez es un criminal


Hay muchos sables lasers, pero este es el tuyo. No lo uses para hacer pinchos morunos.

"QUÉ DIJERON..."



KOTOR triunfa al evocar el estilo de las películas sin necesidad de copiar las historias y personajes de Lucas. BioWare es el mejor estudio actual de RPGs

games™ 9/10 Octubre 2003

de guerra con una antigua y conflictiva relación con la Fuerza y que ahora viaja por la galaxia con un compañero que es más una suegra del infierno que un Obi Wan y cuya tripulación incluye (por mencionar a unos cuantos) a un gangster despiadado encarnado en un Probe Droid, un Wookie psicópata atrapado en una deuda de por vida con un cazador de recompensas y un soldado que resulta ser un veterano cazador de Jedis, especializado en quebrar la voluntad de sus presas mediante tortura, arruinar Lados Luminosos y alistarlos en los Sith. Como hizo, sin ir más lejos, con la mujer que amaba. Esto no es el típico blockbuster palomitero.

En vez de eso, el juego disfruta escupiendo en la jeta del espectador a través de la toma de decisiones como la de dar limosna a un mendigo o no hacerlo, pero con la tragedia garantizada en cualquiera de las dos, o con una conclusión desoladora (que se sabe que se debió en buena parte a los problemas de desarrollo que obligaron a acabar el juego antes de tiempo), en la que los personajes llegan a un planeta desierto para averiguar que no hay salida, poco antes de que el planeta explote y mueran la mayoría. Los fans parchearon buena parte de los detalles inacabados, pero aún así el resultado es una experiencia extrema y sin pulir que aún hoy resulta asombroso que recibiera la aprobación de Lucasfilm.


Es la Antigua República; Jedis y Siths están por todas partes. Y no se llevan bien.

HACE MUCHO TIEMPO

Como con pasa con muchos jurgos retro, volver a jugar a *KOTOR* hoy día es una experiencia contradictoria y complicada. Sus gráficos no son especialmente impresionantes, aunque el diseño limpio y claro del universo *Star Wars* no hace daño. La mayoría de los escenarios podrían haber sido diseñados por un arquitecto especializado en fábricas de cajas, con áreas tan pequeñas e infrapobladas que difícilmente pasarían por urbes del futuro.

Todo ello, en cualquier caso, es relativamente fácil de ignorar gracias a determinados destellos de buen diseño (el fantástico sonido, por ejemplo, con el compositor Jeremy Soule replicando clásicos pasajes sonoros de *Star Wars* para la banda sonora incidental, y también con un estupendo empleo de los efectos sonoros). Los actores también son excelentes, y solo el equipo de personajes principales ya tiene una gran variedad: de la granujilla Twi'lek Mission Vao y su guardaespaldas Wookie Zaalbar al deliciosamente malvado droide de protocolo HK-47. Recogido en un principio en Tatooine para que ayudara a traducir el lenguaje de los Moradores de las Arenas, pronto queda claro que en realidad es un antiguo asesino a las órdenes de Revan y, en sus propias palabras, "Incluso aunque no disfrutara con el asesinato, no tendría alternativa. Por suerte, lo disfruto mucho."

COMO CON TANTOS JUEGOS ANTIGUOS, VOLVER A KOTOR ES COMPLICADO

No hace falta decir que HK-47 fue la gran sorpresa de *KOTOR*, volvió en la secuela y en *The Old Republic*, y una de las pocas secuencias que llegaron a verse del cancelado *KOTOR 3* tenían lugar con él dañado y atado a la espalda del jugador, posiblemente soltando perlas de sádica sabiduría.

EL ANILLO DE LOS SITH

Bajo todo ello reside la particular Amenaza Fantasma de *KOTOR*: su mecánica de RPG. Como se ha mencionado, el motor del juego es el mismo de *Neverwinter Nights*, pero también usó reglas de *Dungeons and Dragons* para configurar personajes y combate. En defensa de Bioware hay que decir que el batiburrillo funciona muy decentemente. Los personajes pueden ser mejorados de forma automática, y las reglas están bien adaptadas a los sables de luz y las pistolas láser. A veces las convenciones del Rolazo clásico juegan malas pasadas, con esos dados invisibles que siempre están arrojando resultados, y hasta el Jedi más talentoso puede verse vendido a la mínima de cambio.

Originariamente no había un monstruo en esta captura. George Lucas la añadió de forma retroactiva.

QUÉ DIJERON...



En términos de historia, profundidad y humanidad es el mejor RPG que puede ofrecer Xbox. De hecho, es el mejor juego de Xbox desde Halo.

Xbox Nation 9/10 Octubre 2003

Por ejemplo, para curar al grupo intervienen como modificadores varias estadísticas, mientras que la magia de habilidades, como Armadura de la Fuerza, desaparece al traducirse directamente como un +6 a Defensa. El juego está parcialmente desequilibrado en otros momentos, ya que aunque al principio es importante inspeccionar cada caja y llevar una buena reserva de kits de salud, desbloquear los poderes de la Fuerza garantiza prácticamente salud ilimitada el resto del juego. Pero a la vez, tiene picos de dificultad muy desagradables. La batalla final es especialmente dura, ya que es muy posible llegar a una batalla uno contra uno frente a Darth Malak y haber configurado al personaje de forma inapropiada. Suena en esa última batalla la épica banda sonora de *Star Wars*, pero encajaría mejor la de Benny Hill, ya que el combate final puede obligarte a dar ridículos saltitos y buscar rinconcillos en los que inflingir un daño minúsculo y ganar algo de tiempo para subir la salud.

De todos modos, este fue el primer intento de Bioware de crear una acción más cinemática que en anteriores juegos, y es justo decir que mejoraría su estilo en el futuro. Sus RPGs anteriores habían usado perspectiva a vista de pájaro, mientras que muchos otros juegos del género estaban evolucionando rápidamente hacia la primera persona. La cámara en tercera persona de *KOTOR* está pensada para zambullir al jugador en la acción, con destellos de sables de luz, granadas explotando y un sistema de menús que hace posible controlar a todo el equipo sin por ello perder opciones tácticas (por ejemplo, con distintos tipos de fuegos de ataque a tu disposición) o sin que desaparezca ese caos tan característico de las batallas en las películas originales.

No habíamos visto nada así con anterioridad, y Bioware exprimió las posibilidades al máximo. Comienzas el juego como un patán anónimo que ni de lejos podría pensar en enfrentarse a un Jedi Oscuro. Pero a mitad de la aventura ya eres alguien a quien tener en cuenta, tanto por los logros que has conseguido como por la fama que te has labrado dentro en el mundo del juego. Otro ejemplo: el empleo de sables de luz, puro *fan service* que se convierten en el gran atractivo de la aventura. Por supuesto, hay otras armas, y bien potenciadas pueden tener su utilidad, pero pocas cosas hay tan impresionantes como un equipo de Jedis que antes de empezar una batalla desenfundan todos a la vez sus sables. Tampoco le sienta mal al juego que aunque tradicionalmente los Jedis del Lado Luminoso hacen

HA ENVEJECIDO, PERO KOTOR SIGUE DEJANDO CLARO POR QUÉ ES UN CLÁSICO

un uso bastante bobo de sus poderes de la Fuerza, *KOTOR* permite que todo el mundo use todos los poderes, con distintos costes de puntos de Fuerza. Sea cual sea tu alineación, en cualquier caso, el combate en *KOTOR* era francamente impresionante en 2003.

HAY QUE INTENTARLO

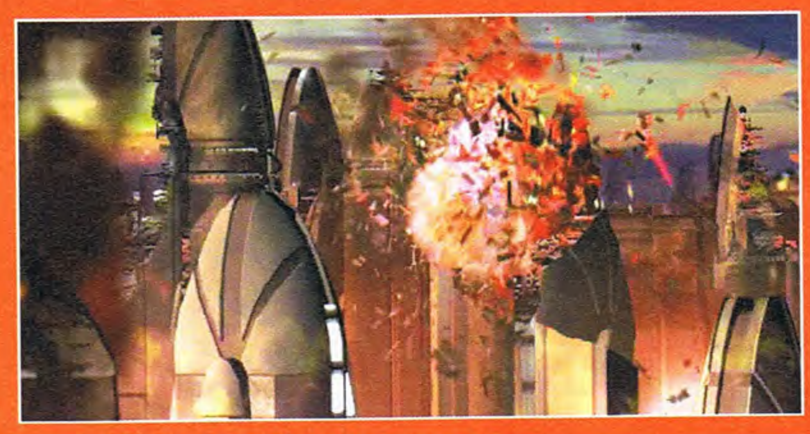
Para los fans de toda la vida de BioWare, KOTOR tuvo un sabor agridulce. Aunque la compañía comenzó haciendo juegos de acción (el shooter ganso *MDK 2* y la epopeya mecha *Shattered Steel*), fueron los RPGs con el motor Infinity los que la convirtieron en la niña bonita de la industria: *Baldur's Gate*, su secuela y, por extensión, los juegos basados en esa tecnología como *Planetscape Torment* o *Icewind Dale*, que no hizo BioWare, pero entraron en su curriculum kármico de todos modos. Sus juegos no eran precisamente los RPGs más hardcore de la historia, pero devolvieron al género a las listas de éxitos a finales de los noventa..

Después de *KOTOR*, BioWare enfiló hacia el mainstream con ritmo imparable. *Dragon Age* era un intento de volver a las raíces, mientras que *Mass Effect* libró un combate interno entre mecánicas de RPG y de shooter hasta convertirse en un pegatiros con coberturas.

Pero el gran lamento de los fans de *KOTOR* está dirigido a *KOTOR 3*, un juego que nunca llegó. En su lugar *The Old Republic* se vendió como un KOTOR 3 con multi, lo que no gustó a los fans de las campañas trabajadas. Los rumores hablaban de un final para la historia de Revan con la idea de que él (canónicamente es un hombre)) y la protagonista de *KOTOR 2* (canónicamente mujer) se unirían para batirse contra un 'auténtico' imperio Sith en la otra punta de la galaxia: un imperio con razas esclavas, maestros de la Fuerza, similares a las Sombras de *Babylon 5*. Todo ello aparece en la ambientación de *The Old Republic* con el regreso de Revan, que intenta sin éxito organizar un ejército de droides para combatir al Emperador en una de las mazmorras del juego.

Pero la decepción alrededor de una ausencia de *KOTOR 3* debe entenderse como uno de los mayores cumplidos que se le pueden hacer al original. Convirtió a BioWare en un estudio de primera línea y dio a la serie *Star Wars* un baño de dignidad cuando la jeta de Jar Jar Binks estaba por todas partes. Diez años después de su lanzamiento, su edad es palpable, pero también los motivos de su triunfo.

LO MEJOR DE KOTOR



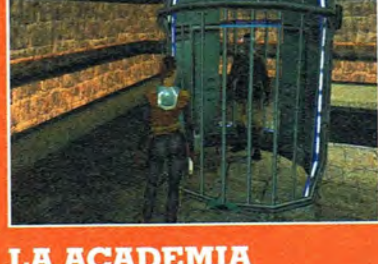
LA DESTRUCCIÓN DE TARIS

A un nivel estrictamente dramático, que los villanos hagan añicos este planeta-tutorial solo para matarte hace que el juego empiece muy arriba. Sucede que Taris es un planeta horrible, y contemplar su destrucción produce una incómoda satisfacción. Hay un parche para PC que permite saltar esta parte del juego.



TODO LO QUE DICE H-47

Una puñetera factoría de citas. Un ejemplo al azar: "Explicación: Tenéis esas partes blandas en el cuerpo, amo. ¡Y todo ese agua! No tengo ni idea de cómo el chapoteo constante no os vuelve completamente locos…"



LA ACADEMIA DEL MAL

La Academia Sith ofrece la rara oportunidad de aproximarse a los villanos al mismo tiempo que el grupo intenta no mancharse demasiado las manos con lo que sucede allí dentro. O no. Depende de tu moral, también.



DARTH REVAN

Tu identidad se construye a través de una serie de misteriosos flashes y pistas que apuntan a que algo pasa contigo. Pero cuando llega la gran revelación, la verdad es que la sorpresa resulta obvia. Y aún así es un giro brillante.



EL LADO OSCURO

KOTOR se puede jugar en las dos direcciones, con la posibilidad de redimir a Bastila después de que caiga, o abrazar tú mismo el Lado Oscuro. En ambos casos hay conflictos y se derramará sangre. Seguro.



JEFAZOS

CHRONO TRIGGER [Square] 1995

■ LOS ENTUSIASTAS de los RPG recordarán al jefe final de *Chrono Trigger* con cierto cariño agridulce. El aguante y la furia de Lavos obedecía a sesenta y cinco mil millones de años hibernando bajo tierra, que generaron en el parásito alienígena unos problemas de gestión de ira bastante serios. Juntos de la mano hacia la extinción, como decía el bardo, la humanidad decide enlistar a Crono y los héroes del tiempo para que pongan en marcha su rosario de regresos a futuro, dando pie a una de las batallas finales más exigentes y satisfactorias de la era SNES. La lucha se desarrolla a lo largo de tres fases de creciente dificultad, en las que la pantalla de Game Over se convirtió en una compañera habitual.









RETRO

ENTREVISTA

GARY BRACEY

El director de desarrollos de Ocean Software habla del estratosférico éxito de la compañía, del alterne con estrellas de Hollywood y del arte de las licencias.

Ocean Software se convirtió en uno de los estudios de desarrollo más populares y exportables de Reino Unido. Gracias a una inteligente actitud con respecto al subgénero de los juegos licenciados, Ocean llamó a la puerta de las productoras de Hollywood y adaptó una buena cantidad de blockbusters en juegos de primerísima categoría, desde las alturas góticas de *Batman* a las infaustas profundidades oceánicas de *Waterworld*. Gary Bracey, director de desarrollos de Ocean desde finales de los ochenta a principios de los noventa, recuerda con cariño los tiempos locos en los que se codearon con la élite del cine, pateando platós y leyendo guiones antes de que se produjeran. Aún así, asegura que de lo que se siente más orgulloso es de haber podido colaborar con los artistas que convirtieron a Ocean en un estudio que consiguió jugar solo bajo sus propias reglas.



¿Qué experiencia tenías antes de trabajar en Ocean Software?
Estaba haciendo tareas administrativas en Littlewoods cuando descubrí el ZX 81 y el Spectrum. Pedí prestado algo de dinero, alquilé dos baldas de un videoclub, fui a una distribuidora y compré un montón de juegos para el ordenador. Usaba mi propio Spectrum con una tele portátil para enseñar los juegos que vendía, y en un año había hecho suficiente dinero como para abrir mi propia tienda, Blue Chip. Creo que fue la primera tienda especializada en juegos de Liverpool, y me fue bien durante un par de años, aprendí mucho sobre el medio. Un día recibí una llamada de Jon Woods, cofundador de Ocean. Le dije que estaba aburrido de la venta al público. Me preguntó que qué sabía sobre juegos, y le dije que los vendía y los jugaba. Me propuso pasar al otro lado, y aunque no tenía ni idea de técnica, me lancé.

¿Cómo conociste a Jon?
Éramos viejos amigos. Él siempre había sido un emprendedor. Yo conocía a su mujer por un amigo común, y además tenía un bar de moda al que yo solía ir.

FORJAMOS UNA UNIÓN MUY FUERTE EN AQUELLOS DÍAS, Y ERA UNA CULTURA ESTUPENDA EN LA QUE TRABAJAR. LO PETAMOS BASTANTE, VAYA QUE SÍ.

¿Cómo estaba la compañía cuando te uniste a mediados de los ochenta?
Les iba realmente bien. Ya habían hecho *Daley Thompson's Decathlon*, que había sido un gran éxito, y *Rambo*. Creo que habían adquirido recientemente el sello Imagine, y estaban haciendo las adaptaciones de arcade bajo ese nombre. Su estudio interno de desarrollo era relativamente pequeño, diez o doce personas. Yo llegué en los días de *Knight*

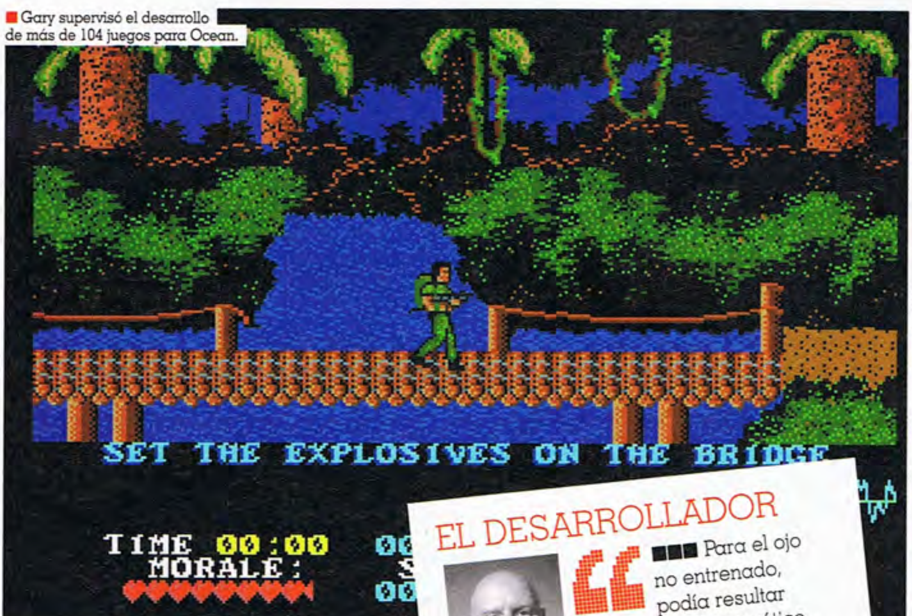


COMENTARIOS DEL DESARROLLADOR

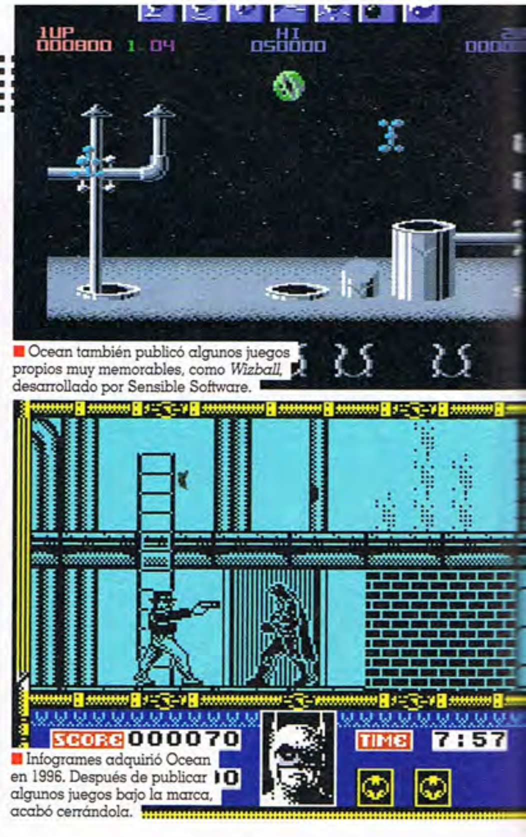
"Atari cambió el mundo de los videojuegos en 1982 con *ET*, cuando pusieron a la venta el doble de cartuchos que consolas existían para jugarlos. A Hollywood no le interesaba demasiado lo que pasaba con el Spectrum en el Reino Unido, pero puede decirse que nosotros inventamos el negocio tal y como fue conocido durante años. Suena arrogante, pero es que nadie más lo hacía. David y yo nos lo curramos; no fue solo salir de la universidad y comprarnos un Ferrari con nuestro primer cheque, hubo mucho trabajo detrás."

JON WOODS, CO-FUNDADOR DE OCEAN, ACERCA DE LA ACTITUD DE HOLLYWOOD CON LOS JUEGOS





Gary supervisó el desarrollo de más de 104 juegos para Ocean.


Ocean también publicó algunos juegos propios muy memorables, como *Wizball*, desarrollado por Sensible Software.

Infogrames adquirió Ocean en 1996. Después de publicar algunos juegos bajo la marca, acabó cerrándola.

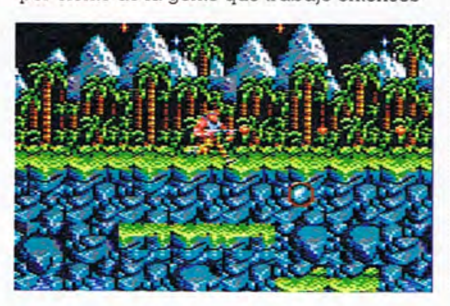
EL DESARROLLADOR

"Para el ojo no entrenado, podía resultar desorganizado y caótico en ciertos aspectos, pero funcionaba bien. Creo que el motivo de que resultáramos tan productivos es que estábamos en una época donde aquello no se veía solo como un 'trabajo'. Estábamos haciendo algo que nos apasionaba de un modo completamente entregado. Aquel sótano en Central Street, Manchester, era como un manicomio. Siempre estaba pasando algo, gente haciendo el idiota, jaleo, y reconozco que yo siempre tenía parte de la culpa. Era una atmósfera que nunca antes ni después he vuelto a ver, y lo echo de menos."

SIMON BUTLER, ARTISTA Y DISEÑADOR EN OCEAN, ACERCA DE LA CULTURA DEL ESTUDIO

Rider y *Street Hawk*, dos proyectos desastrosos. El problema fundamental en el estudio era que había gente que trabajaba a distancia y sin supervisión. Me contrataron para que lo solucionara y una de las decisiones claves, creo yo, fue hacer todo el trabajo allí para poder controlarlo mejor. Hay que decir que David Ward, co-fundador de Ocean, así como Jon, me dieron carta blanca para que hiciera lo que creyera necesario, a pesar de no tener experiencia en el sector. Hice que el estudio creciera hasta cincuenta o sesenta personas. Creo que fue el primero de ese tamaño en Europa, si no en el mundo. Llegamos a los objetivos y contratamos a gente creativa e inteligente. El éxito de la compañía llegó como consecuencia de la mejora en la calidad de los productos y la ampliación de tiempo y presupuestos.

¿Fue la relocalización del equipo la causa de la mejora en la calidad?
La causa de nuestro éxito siempre ha sido la gente que ha trabajado para nosotros, y hemos tenido la suerte de contar con empleados de talento asombroso. Sigo en contacto de forma remota o directa con el 75 por ciento de la gente que trabajó entonces en Ocean. Forjamos una relación bastante estrecha en aquellos días, y era una cultura estupenda en la que trabajar. Lo petamos bastante, vaya que sí. La compañía trató bien a todo el mundo, hicimos un montón de fiestas, lo pasamos bien. La mayoría eran críos recién salidos de la escuela y que habrían trabajado por veinte libras a la semana en cualquier sitio, y que aquí estaban ganando sumas bastante más significativas.



Viajaste por todo el mundo para colaborar con cineastas para muchos de juegos de Ocean, ¿no?
Aquello fue una suerte que nunca agradeceré lo bastante. Una de mis grandes pasiones fue siempre el cine. Según nuestro negocio fue creciendo, nos topamos con casos como el juego de *RoboCop*, inspirado en lo que sobre el papel era una película de serie B, pero que acabó vendiendo millones de unidades. Las productoras de cine se percataron de que podían conseguir un importante flujo de beneficios con las licencias de videojuegos, y como Ocean era la compañía idónea para ese tipo de encargos, estábamos inundados de guiones. Acabé leyéndolos todos yo mismo y mi opinión pesaba mucho a la hora de decidir cuáles adaptábamos. Cuando dejé la compañía, John me enseñó el guión de una película que yo había revisado: era el de *RoboCop*, con un pequeño post-it mío en el que ponía 'Adaptémoslo, creo que será un éxito.'

¿Cuáles son tus mejores recuerdos de Ocean Software?
Después de una reunión con Alec Baldwin por la adaptación de *The Shadow*, le invité a él y a su mujer de entonces, Kim Bassinger, a cenar a mi casa. Nunca vino. También recuerdo cómo vi a Phil Tippet en los Stan Winston Studios crear dinosaurios para *Jurassic Park* en una máquina de Silicon Graphics, algo que no había visto nunca

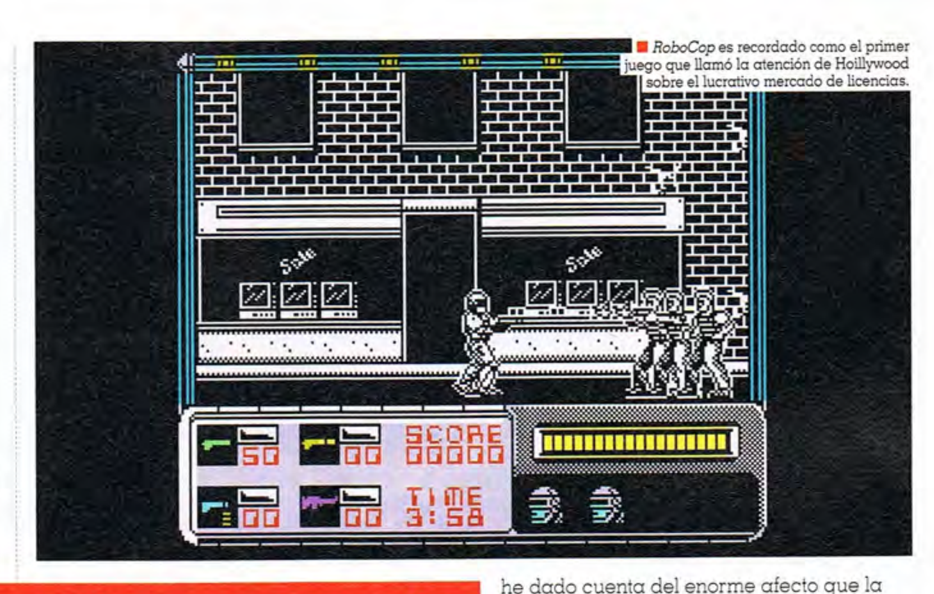

Gary visitaba a menudo los platós para empaparse de la atmósfera de la película que luego adaptaría Ocean.

antes. Iba mucho a las oficinas de Universal Pictures, que estaban al lado del parque de atracciones, así que solía acabar la jornada montando en las montañas rusas en traje. Pero posiblemente el mejor recuerdo de todos fue ir a Amblin Entertainment para reunirme en persona con Steven Spielberg para hablar de ideas para el juego de *Jurassic Park*.

¿Hubo alguna gran licencia que no pudierais conseguir?
La más grande fue *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Microrsoft la pilló en el último momento. Nos hubiera encantado: era lo más grande que había entonces. También batallamos contra Acclaim por los derechos de *Los Simpson*. Había leído algún artículo sobre la serie y visto una previa del primer episodio, y ya había dicho en la compañía 'Tenemos que pillar esto; va a ser un bombazo.' Y dijeron 'Nah, son dibujos animados, será una porquería.' Podíamos haber conseguido la licencia por una miseria, Acclaim la compró por una cantidad monstruosa. Acabamos distribuyendo los juegos en Europa, pero eran todos propiedad de Acclaim.

Pareces tener un ojo clínico para los éxitos...
¡También me equivoqué! El mejor guión sobre el papel, una película que juré que sería uno de los mayores éxitos de todos los tiempos fue *El Gran Halcón*. Era el mejor guión que había leído en mi vida y salía Bruce Willis, que era infalible por entonces. Todos los elementos estaban ahí. Lo compramos, y la película resultó ser un fracaso. Cambiaron muchísimo el guión desde el original que leímos nosotros.

¿Qué ingrediente secreto caracterizaba a las grandes adaptaciones?
Las secuencias claves de la película tenían que ser interactivas. Lo que hicimos nosotros, y que nos distinguía entonces, era, más que un juego con elementos característicos todo el tiempo, ofrecer niveles diferentes basados en escenas clave del original. En *Batman*, *The Untouchables* o *Platoon* se daban cita estilos y mecánicas de juego muy distintas, que servían para acomodar diferentes escenas de las películas que los inspiraban. Teníamos que buscar películas que creyéramos que iban a tener éxito, pero también que tuvieran escenas que luego la gente quisiera jugar y fueran interactivas.



RoboCop es recordado como el primer juego que llamó la atención de Hoillywood sobre el lucrativo mercado de licencias.

DESPUÉS DE UNA REUNIÓN CON ALEC BALDWIN POR "THE SHADOW", LE INVITÉ A ÉL Y A SU MUJER DE ENTONCES, KIM BASSINGER, A CENAR A MI CASA. NUNCA VINO.

¿Era muy estrecha tu relación con el equipo de desarrollo?
Me gustaba involucrarme en el proceso creativo. Más de una vez aporté ideas, y solía pasar una lista con las escenas que creía que funcionarían mejor en el juego. Tuve que confiar en la gente del estudio hasta el punto de creer a ciegas que desarrollarían los juegos sin que yo interviniera demasiado. Siempre comprobaba que se seguían unas directrices, pero teníamos una relación de confianza gracias a la que yo sabía que estábamos en manos seguras y capaces.

¿Qué piensas del legado que Ocean ha dejado a la industria?
Me sorprendió que Infogrames comprara Ocean y desapareciera, fue decepcionante porque era una gran marca. Ahora, gracias principalmente a las redes sociales, me he dado cuenta del enorme afecto que la gente tenía hacia Ocean. Crecieron con nosotros, éramos una marca que conocían y de la que se sentían parte, y tanto si se compraban los juegos como si los pirateaban, la marca era conocida.

Como compañía, Ocean abrió camino hacia muchas prácticas que se siguen llevando a cabo hoy, pero que por entonces eran pioneras. Nadie había creado una narrativa interactiva dinámica y no lineal antes que nosotros. No había libro de instrucciones, íbamos improvisando sobre la marcha, y es por lo que creo que buena parte del crédito debe ir a los desarrolladores, programadores, artistas, músicos y demás. Yo podía señalarles la dirección correcta, pero eran ellos los que tomaban la iniciativa y decidían cómo aproximarse al material de la forma en que lo hacían, con el fin de crear algo especial.

¿Qué hiciste tras dejar Ocean?
Me uní a Telstar, por aquel entonces la mayor discográfica independiente de Europa. Decidieron entrar en el negocio de los videojuegos, pero eligieron mal momento: PlayStation acababa de llegar, y los presupuestos de los juegos se habían disparado de decenas y cientos de miles a millones. Tuvimos unos cuantos años buenos después de idear DigiMask, la tecnología para personalizar los avatares 3D. Originariamente lo concebí como algo que te permitía estar en el juego: capturar tu imagen y crear un modelo 3D fotorealista de tu cabeza, con músculos faciales incluidos, que te permitiría sustituir al protagonista. Se usó en unos cuantos juegos, y yo estuve en la compañía doce años. Hace un año, Dominic Wheatle, otra luminaria de la industria, me ofreció unirme a Kuju Entertainment. Así que he vuelto a los videojuegos, y estoy disfrutando a cada minuto con ello.







ROMPE MOLDES

POKÉMON ROJO/ AZUL/AMARILLO

Lanzamiento: 1996 (Japón), 1998 (EE.UU.), 1999 (Reino Unido)
Compañía: Nintendo **Desarrollador:** Game Freak **Sistema:** Game Boy



Pokémon dio a luz a una nueva generación de jugadores de rol gracias a la idea más sencilla, juvenil e inocente: coleccionar e intercambiar.

MUCHOS CRÍOS DE los que probaron por primera vez *Pokémon* posiblemente no tenían ni idea de lo que era un RPG. Cuando *Rojo* y *Azul* llegaron a Europa en 1999, la franquicia ya llevaba un año arrasando en Estados Unidos gracias a la regulera serie de animación y el correspondiente juego de cartas. Una fiebre algo aterradora para los profanos que consiguió llevar un género de nicho a un público enorme y joven gracias a unos cuantos recursos jugables clásicos e infalibles de Nintendo.

Años después, es obvio que el componente relativo a la mecánica de *Pokémon* tiene un mérito intemporal, del mismo modo que otras partes de la operación comercial no lo tienen tanto. Los dibujos animados no eran precisamente anime de primera categoría, y no han envejecido demasiado bien; el diseño de los monstruos ha ido indiscutiblemente a peor después de bichos como Voltorb, Electrode o Ditto; y el juego de cartas carece del carisma de otros de su tipo. *Pokémon Rojo, Azul* y, más tarde, *Amarillo*, supusieron para la generación más joven de los últimos noventa los primeros pasos en la mecánica de los RPG, maravillosamente planteada a través de una aventura muy bien estructurada, que desafiaba al jugador a cazar y mejorar sus propios monstruos de bolsillo. Los jugadores podían customizar por completo su batallón de bichos en un mundo poblado por 150 criaturas para cazar. Estaban allí, en alguna parte, y solo la exploración decidida y la colaboración con los amigos acabaría revelando a toda la fauna.

La mentalidad compulsiva que el juego imbuyó en los niños de la época era similar a la que les llevaba a completar álbumes de la liga o, en versión moderna, rastrear todo *Minecraft* en busca de diamantes.

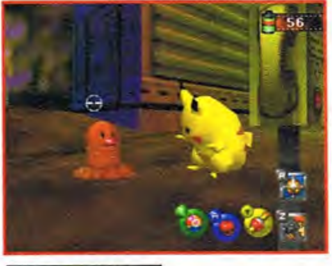
CÓMO CONQUISTÓ EL MUNDO

POKÉMON REINÓ EN LOS NOVENTA Y MÁS ALLÁ. ASÍ LO CONSIGUIÓ



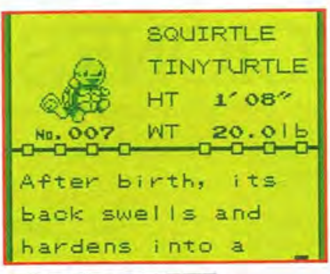
MULTIMEDIA

★ Trading cards, versiones de Tamagotchi, juguetes y serie de televisión; Pokémon es una monstruosidad embebida de cultura pop que abarca todo tipo de medios. El juego de cartas ya no arrasa como antaño, pero en los noventa tenía una presencia omnímoda en los colegios.



SPIN-OFFS

★ Los tentáculos consoleros de Pokémon se extendieron más allá de la Game Boy, con divertidos pero poco robustos juegos de N64 como *Pokémon Snap* o *Stadium*, de gran éxito. Además, la olvidada basura *Hey You Pikachu!* permitía hablar con el roedor eléctrico.



ICONOGRAFÍA

★ De acuerdo: el diseño de los Pokémon está cada vez menos inspirado, e incluso *Rojo* y *Azul* incluyen criaturas ciertamente vergonzosas, como Voltorb o Exeggcute. Pero en estas primeras entregas, la mayoría de los monstruos eran sensacionales.



CONSISTENCIA

★ Aunque el número de monstruos ha pasado de los 150 iniciales a unos agotadores 649, Pokémon sigue siendo una franquicia fuerte. Atraparlos a todos es una tarea infinitamente más intimidatoria que antes, pero la serie encuentra su sitio generación tras generación.

En esa actitud completista, sumada al ingenioso e impredecible proceso de cazar a los Pokémon, reside el éxito de *Rojo* y *Azul*.

Pero fue la vertiente de interacción social la que realmente impactó en la industria. *Pokémon Rojo* y *Azul* usaban el relativamente oscuro cable de conexión entre consolas como componente esencial de la mecánica, para que los jugadores intercambiaran y combatieran con sus Pokémon. Las dos versiones diferentes tenían once monstruos que se podían encontrar solo en *Rojo* o *Azul*, así como cuatro más que solo podían conseguirse intercanbiándolos con un amigo; para completar la colección, *Pokémon* exigía interactuar con otros jugadores, y muchos lo hicieron. Abrió el potencial de las experiencias multijugador en las portátiles de un modo que no se había visto hasta entonces.

■■■ HABÍA ALGO QUE hacía sentir extrañamente poderoso en la idea de enviar un Pokémon que habías entrenado a otra persona, y recibir otro a cambio. Pokémon, al fin y al cabo trata de las batallas que luchas y de los monstruos con los que lo haces: la sensación que los jugadores tenían de estar invirtiendo tiempo y esfuerzo en ello era única.

Pero había otra funcionalidad del cable de conexión, más adrenalínica y popular. El componente de combate en el multijugador era esencial, trazando un nexo de unión entre las inmensas aventuras de dos jugadores distintos gracias a los combates entre sus monstruos. Genuinas estrategias se ponían en juego con esta modalidad, en enfrentamientos fraticidas algo más complicados que tumbar a las algo inanes IAs enemigas del juego, que solo saben atacar con Látigo y Gruñido en las batallas más cruciales. Las competiciones a través del cable se convirtieron en un fenómeno a nivel global.

Podría argumentarse que la serie se ha complicado de forma un poco despiadada en los últimos años, apilando personajes de un modo que realmente no añade nada nuevo, a pesar de que tanto los monstruos como los decorados sean mucho más ricos. Cualquier jugador que quiera completar los juegos en la actualidad necesita un pozo sin fondo de tiempo y padres extremadamente generosos que le aforen todos los títulos necesarios para ello, lejos los tiempos de la simplicidad binaria de *Rojo* y *Azul*: tú y tus amigos invertíais por separado en cada juego, coleccionabais los Pokémon de forma obsesiva y juntabais dos aventuras para completar la experiencia. Mucho más sencillo que ahora, y fácil de entender que de ello naciera un fenómeno cultural.

El efecto que Pokémon tuvo en la industria fue mucho más allá de su propio éxito. Nintendo introdujo a millones de jugadores, de forma subrepticia, en los RPG, género de nicho hasta entonces, y a una escala mucho mayor de lo que *Final Fantasy VII* consiguió en 1997, usando sus coloristas escenarios y personajes como troyano para hacer tragar a los jugadores lo que es un fantástico y complejo diseño de combates. Visualmente se crearon para los niños, pero la experiencia de juego acabó siendo mucho más madura que eso.

POKÉMON LLEVÓ UN GÉNERO DE NICHO A UN PÚBLICO JOVEN Y MASIVO

LAS CLAVES

■ Cuando capturas los 150 Pokémon, recibes un diploma de Game Freak en Ciudad Azulona. Mucho menos excitante que las llaves de la ciudad, la verdad.

■ Pokémon comenzó como 'Capsule Monsters' en 1990, y su desarrollo se detuvo mientras Game Freak estaba con Yoshi. De entonces datan los primeros diseños de Lapras.

■ Combinados, *Pokémon Rojo, Azul, Amarillo* y *Verde* (la versión japonesa original de *Azul*) han vendido más de treinta millones de unidades en total. Siguen siendo las más exitosas de la franquicia.





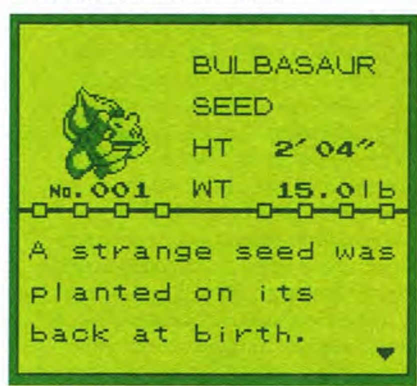


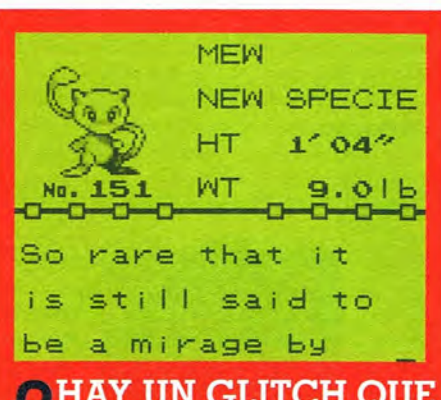
11 LECCIONES INOLVIDABLES DE POKÉMON ROJO/AZUL

DE AQUELLOS CIENTOS DE HORAS INVERTIDAS A FINALES DE LOS NOVENTA EN POKÉMON EXTRAEMOS ESTAS PÍLDORAS DE INFORMACIÓN QUE NOS ACOMPAÑARÁN ETERNAMENTE

1 BULBASAUR, ES EL MEJOR POKÉMON DE INICIO

■ AUNQUE SQUIRTLE LE sigue desde una relativamente cercana segunda posición, Bulbasaur se convertirá en tu mejor monstruo de arranque en cuanto desbloquees el movimiento Látigo Cepa. Las evoluciones hacia Ivysaur y Venusaur conllevan unos cuantos poderes muy interesantes que dejan bien claro que tener a Bulbasaur desde el principio hace el juego mucho más fácil.



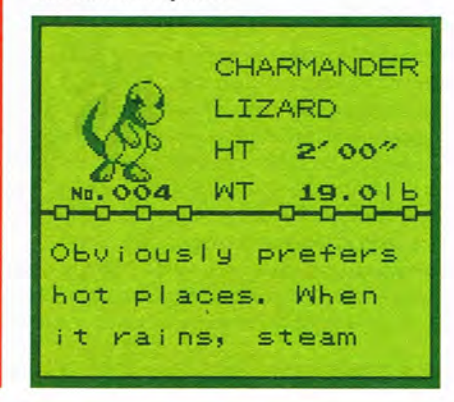


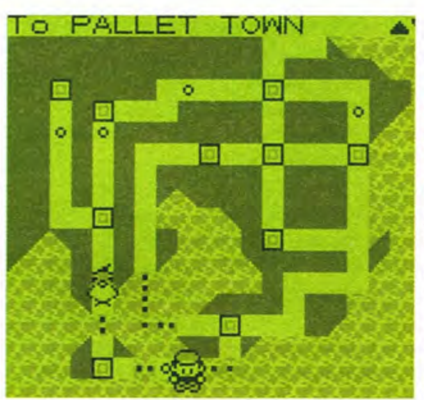
2 HAY UN GLITCH QUE PERMITE CAPTURAR A MEW FÁCILMENTE

■ MEW NACIÓ COMO una broma entre programadores y acabó como un regalo exclusivo de Nintendo para los participantes en eventos muy específicos de la compañía, y bien frustrante que resultaba. Pero en 2003, un inteligente jugador averiguó cómo obtenerlo de forma relativamente sencilla, propiciando un combate con un entrenador cerca de Ciudad Celeste.

3 CHARMANDER ES, EL PEOR POKÉMON DE INICIO

■ CHARMANDER ES UNA elección muy discutible como Pokémon de inicio, incluso aunque este pequeño dragón tenga uno de los mejores diseños de personaje de los tres primeros juegos, ya que fallará miserablemente ante Brock y Misty. Seguro que muchos jugadores escogieron a Charmander por su aspecto: la primera mitad del juego debió ser todo un suplicio.





4 CUIDADO CON LAS MALAS MOS EN POKÉMON BUENOS

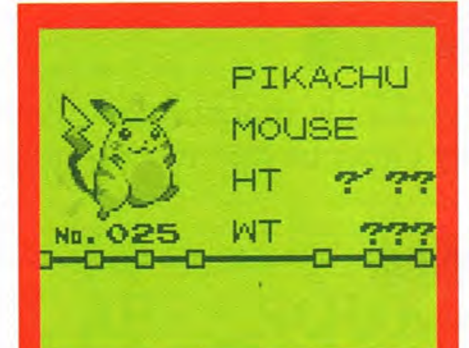
■ LOS POKÉMON A los que enseñábamos Destello estaban condenados, y total, por una versión levemente mejorada de Pantallahumo que ocuparía un hueco de habilidad para siempre. Aparte de Surf y *quizás* Vuelo, las MOs (Máquinas Ocultas) pueden echar a perder a un Pokémon veterano limitando su potencial para aprender MTs más adelante en el juego.



5 MISSINGNO ES EL MEJOR DE LOS GLITCHES

■ UNO DE LOS fallos o *glitches* más populares de la historia y, para bien o para mal, una característica de *Pokémon Rojo* y *Azul* que todos los jugadores deberían buscar, aunque sea solo por experimentar la lucha contra un código de barras viviente que te otorga múltiples Master Balls. Nunca olvidaremos cómo hacerlo. Empieza buscando Ciudad Verde…





6 PIKACHU ES ALGO LAMENTABLE COMO LUCHADOR

■ CUALQUIER JUGADOR DE Pokémon ha llegado a identificar sin problemas a Pikachu al principio, en el Bosque Verde, al ser uno de los personajes más reconocibles de la serie. Pero la nula capacidad defensiva de la criatura supone un desperdicio total de nuestro tiempo. Además, en la versión Ash de *Amarillo* el monstruo era tuyo desde el principio del juego.

7 POKÉMON AMARILLO ES LA MEJOR ENTREGA DE LA SERIE

■ SI NAVEGASTE POR el increíble tsunami de cultura Pokémon de finales de los noventa sabrás lo imprescindible que es *Amarillo*, dependiente de la serie de televisión de forma más pronunciada, con Pikachu siempre al lado de Ash y los tres Pokémon de inicio (Bulbasaur, Charmander y Squirtle) unidos a ti como parte de la historia. Además, lucía mucho mejor en Game Boy Color.



8 SILPH CO ES LO PEOR DE LA FRANQUICIA

■ DURA DEMASIADO Y es, con diferencia, la parte menos divertida del juego. Los cuarteles generales de Equipo Rocket en Ciudad Azafrán son como pasar dos horas atrapados en un bloque de oficinas grises de los ochenta, y marca la prueba de paciencia definitiva de los primeros juegos. Es sorprendente que no acabara ella solita con la serie.

9 LOS REMAKES DE GBA SON IMPRESCINDIBLES

■ *ROJO FUEGO* Y *Verde Hoja* ofrece a los jugadores la posibilidad de dar vida a una chica en vez de al típico gañán, pero además llevan a cabo una estupenda actualización visual, puliendo el aspecto de los 151 Pokémon, que gustó mucho a viejos seguidores y nuevos fans de la franquicia. También sirvieron para llevar *Verde* a Occidente por primera vez.



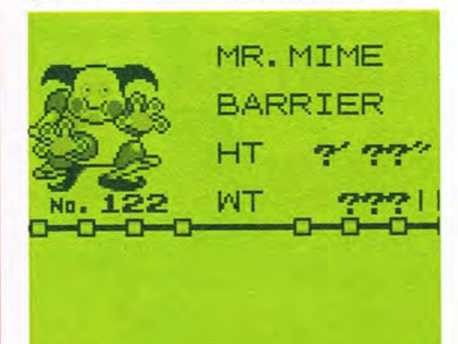


10 BUSCA LAS AVES LEGENDARIAS Y A MEWTWO

■ BÚSCALOS, ENCUÉNTRALOS Y CAPTÚRALOS. Estas misiones secundarias son más bien miniaventuras de rastreo de Articuno, Zapdos y Moltres, todos ellos ocultos en escenarios siniestros que dan cierto aire de aventura clásica a un juego que a veces puede pecar de ser demasiado rígido. Y Mewtwo, disponible tras los créditos.

11 MR MIME NOS PROVOCARÁ PESADILLAS SIEMPRE

■ KEN SUGIMORI, EL diseñador de toda la primera tanda de Pokémon en los juegos originales, consiguió crear un monstruo más terrorífico que Jason Voorhees y Nacho Cano combinados. Mr. Mime (¿hay una Mrs. Mime?... esperamos que no) no es un luchador muy potente, pero para quienes tenemos pánico a los payasos es una muestra de pavor puro.



LA GUÍA RETRO DE...

RARE

Repasemos la carrera de una compañía británica que ha ido mucho más allá de una mera anécdota: 28 años, múltiples publishers y decenas de videojuegos.

RARE ES UNO de los grandes bastiones del software británico, presente en la industria desde 1985. Originariamente conocidos como Ultimate Play The Game, la compañía fue fundada por John Lathbury y Tim y Chris Stamper en 1982, y se especializó primordialmente en juegos para Spectrum. Los Stamper eran ingenieros técnicos muy eficientes, y habían programado juegos de arcade antes de crear Ultimate Play The Game. Por eso, el ritmo frenético y las raíces arcade de títulos como *Jetpac* o *Sabre Wulf* destacaron en el catálogo de Spectrum de la época.

Rare nació *cual leyenda de Ave Fénix* de las cenizas de Ultimate, y ha generado una gran variedad de juegos desde entonces. Fue *first-party* de Nintendo antes de que Microsoft la comprara en 2002 por 375 millones de dólares. Rare ha creado más de cien juegos sin contar los de Ultimate, y es imposible repasarlos todos con detalle así que destaquemos, pues, algunos de los más notables títulos de la casa.

EL ARRANQUE

SISTEMAS: NES, GAME BOY, MEGA DRIVE, SNES

La temporada que pasó Rare programando para la consola de 8 bits de Nintendo fue asombrosamente prolífica, gestando cerca de cincuenta juegos en siete años, una cantidad impresionante para una compañía de cualquier tamaño. Muchos de los juegos eran encargos, otros eran conversiones de sus propios éxitos o títulos olvidados, pero hay joyas para todos los gustos. Lanzamientos como *Snake Rattle 'N' Roll, Cobra Triangle* o *Battletoads* demostraron que Rate no había perdido nada de la creatividad que caracterizó a Ultimate, mientras que impresionantes conversiones arcade como las de *Marble Madness* o *Cabal* demostraron que el estudio sabía cómo exprimir la consola de 8 bits. Así se granjearon una reputación que se mantendría cuando saltaron a programar en Game Boy, SNES y, más tarde, N64.

WIZARDS & WARRIORS 1987

NES

Un juego difícil y la primera franquicia de Rare desde los tiempos de Ultimate. Tiene alma de plataformas, pero con un fuerte énfasis en el combate y la exploración: debes guiar a tu caballero por lo largo y ancho de una serie de parajes góticos. Tuvo tres secuelas: dos para NES y una para Game Boy.





R.C. PRO-AM 1988

NES

Un juego de carreras fantástico, que te pone al volante de unos cochecitos radiocontrolados monísimos. El punto de vista isométrico dio a los 32 niveles un estilo distintivo, y el armamento, power-ups y estupenda IA de los rivales garantizó carreras trepidantes e igualadas. Tuvo actualización en Mega Drive y secuela en NES.

WWF WRESTLEMANIA 1989

NES

Como oyes. Rare hizo un juego de lucha libre. Uno que inmortalizó a Hulk Hogan por los restos en formato digitalizado. Por desgracia, el juego no es particularmente memorable. La culpa la tienen su minúsculo róster de luchadores y su patético catálogo de movimientos especiales.

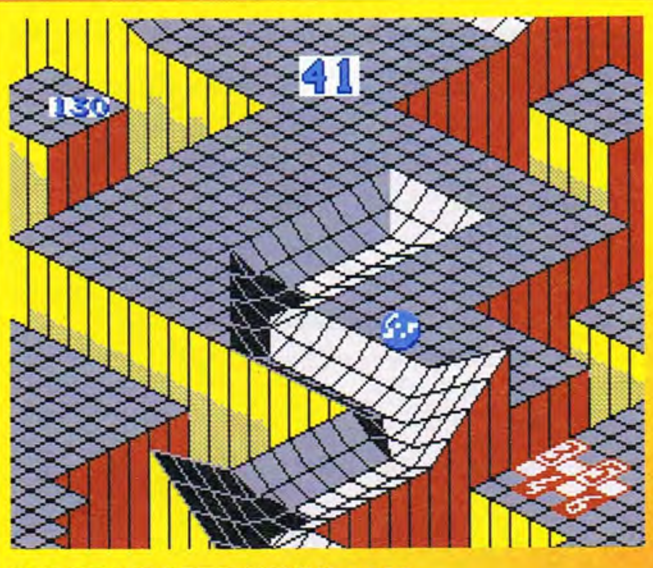




SLALOM 1987

NES

No estaría bien no mencionar el primer juego de Rare para NES. Es una conversión de *Vs Slalom*, visto en salas de recreativos un año antes, y muestra a un esquiador minúsculo abriéndose paso por 24 circuitos de diseño maquiavélico. Técnicamente impresionante, pero algo limitado.



MARBLE MADNESS 1989

NES

Un port del adictivo arcade de Atari en el que hay que guiar a una canica por laberintos llenos de peligros y tan rápido como sea posible. Los gráficos sufren de los problemas típicos de los juegos de NES, pero el estilo y el colorido replica con brillantez el juego original. La ausencia de trackball tampoco importa demasiado, ya que Rare diseñó una excelente alternativa para el minúsculo pad de NES. Es una pena que Rare no hiciera demasiados ports de arcade: está claro que les tenía pillado el punto.



COBRA TRIANGLE 1989

NES

A pesar de que Rare facturó unas cuantas licencias de calidad mediana en NES, también generó algunas IPs con un acabado impresionante. *Cobra Triangle* es un buen ejemplo de ello: el mismo concepto de *R.C. Pro Am*, pero en el agua.





BATTLETOADS 1990

NES

De un vistazo superficial, *Battletoads* puede parecer una explotación de *Teenage Mutant Ninja Turtles*, pero nada más lejos de la realidad. El juego de Rare es muy superior gracias a la inventiva desbordante de sus jefes y niveles.



IVAN "IRONMAN" STEWART'S SUPER OFF ROAD 1990

NES

Carreras con perspectiva aérea que, esencialmente, son *Super Sprint* con camiones en vez de vehículos de F1. Rare volvía a tareas de conversión, esta vez embutiendo el contenido de una recreativa en la consola de Nintendo. Y aunque era imposible replicar el impresionante mueble original, sí que respetó las carreras a ocho manos.

SNAKE RATTLE 'N' ROLL 1990

NES

Una excelente aventura en la que controlas a una serpiente adicta a los deliciosos Nibbley Pibbleys. Cuanto más comes, más largo eres, y tienes que serlo lo suficiente para pasar de nivel. Controles perfectos y precisos, una mecánica pulidísima, es puro saber hacer británico, desborda herencia Ultimate y es uno de los juegos que mejor ha homenajeado sin necesidad de citar a los maestros Monty Python.



LOS QUE NO LLEGARON

Un vistazo a algunas "Rare-zas" inacabadas



Cuando una compañía lleva en el negocio tanto tiempo como Rare, es inevitable que muchos proyectos queden en el camino. Uno de sus juegos cancelados más famosos fue *Dinosaur Planet* para N64, que acabó convirtiéndose en *Starfox Adventures*. Otro fue *Project Dream* para SNES, que presentaba a un chaval llamado Edison y su choque con un grupo de piratas. Pasó a N64, Edison se convirtió en un conejo y el juego acabó reprogramado y convertido en *Banjo-Kazooie*. También está *Twelve Tales: Conker 64*, que iba a ser la versión para Game Boy Color de las aventuras de Conker, antes de que Rare decidiera darle un giro radical.





No todos los proyectos tuvieron finales felices, y muchos de los juegos de Rare, simplemente, desaparecieron, particularmente durante los años a bordo de Microsoft. Proyectos fascinantes que se detuvieron incluyen secuelas de *Kameo* o *Perfect Dark Zero*, un remake en alta definición de *GoldenEye*, *Urchin*, un juego de terror y fantasía, así como *Sabreman Stampede*, un título de carreras que se había planteado inicialmente como *Donkey Kong Racing* para GameCube. También pintaba bien *Savannah*, una versión realista de *Kinectimals*, y que permitía criar a un cachorro león hasta que se hiciera adulto. Por desgracia, este y otros juegos similares nunca llegaron a recibir la luz verde.

SOLAR JETMAN: HUNT FOR THE GOLDEN WARSHIP 1990

NES

Este delicioso shooter fue diseñado por Zippo Games ("Rare Manchester"). Es una continuación de los juegos de *Jetman* que datan de los tiempos del Spectrum.



BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON: THE ULTIMATE TEAM 1993

VARIOS

Un crossover que metió en la batidora a Rash, Zitz y Pimple con los hermanos Lee. Un por para, ojo, Virtual Boy fue cancelado después de la debacle nintendera.



DONKEY KONG COUNTRY 1994

SNES

Cuando fue mostrado por primera vez, muchos jugadores creyeron que este título corría en una N64 debido a la increíble calidad de sus gráficos prerrenderizados. El primer título de Donkey Kong sin Miyamoto a bordo era magnífico: mecánicas de juego inteligentísimas, una banda sonora soberbia y niveles bien diseñados hasta el delirio. Parece que a Miyamoto no le gustó, pero eh, casi que mejor. Tuvo dos secuelas.

MONSTER MAX 1995

GAME BOY

Jon Ritman, legendario diseñador de 8 bits, trabajó para Rare durante un breve periodo de tiempo. Su versión arcade de *Match Day* fue cancelada, pero a cambio tenemos esta aventura isométrica: 29 niveles enormes y el estilo inconfundible de Ritman.





KILLER INSTINCT 1995

SNES

Después de impactar en las salas de recreativos, *Killer Instinct* debutó en SNES con gráficos más modestos pero el resto de los elementos intactos: doble barra de energía, combos automáticos y *combo breakers* para este título monstruoso, hilarante y deliciosamente estúpido.

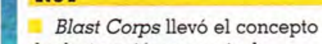
LA EDAD DE ORO

SISTEMAS: N64, GAME BOY COLOR

Para muchos, esta es la auténtica Edad de Oro de Rare, la época en la que lanzaron sin descanso una serie de títulos que cualquier desarrollador habría matado por adjudicarse. Rare estaba muy unida a Nintendo, y eso propició títulos grandiosos. En términos de calidad y diversidad, Rare no tenía igual, y en algunos casos, sus juegos eran aún más esperados y anticipados que los de Nintendo. Las 3D obligaron a que los equipos fueran más grandes y los tiempos de desarrollo más prolongados, pero también se garantizaba la calidad. Rare no volvería a programar ports, y desarrollaría algunos de los mejores juegos de N64, como *GoldenEye* o *Conker's Bad Fur Day*.

BLAST CORPS 1997

N64



Blast Corps llevó el concepto de destrucción a un nivel completamente nuevo, permitiendo al jugador volverse loco con vehículos tan disparatados como robots gigantes. Un camión cargado con misiles nucleares está fuera de control y tu tarea es despejarle el camino cueste lo que cueste.





DIDDY KONG RACING 1997

N64

El éxito de la franquicia *Donkey Kong Country* permitió a Rare poner a los populares simios a pilotar vehículos por tierra, mar y aire. El resultado fue un estupendo juego de karts que arrebato sin esfuerzo la pole a *Mario Kart 64* en su propio terreno. El multijugador era tan divertido como el del juego de Nintendo, pero lo que aportaba una nota distintiva al título de Rare era un perfecto e inesperado Modo Aventura. Fue mejorado y relanzado para Nintendo DS en 2007.

GOLDENEYE 007 1997

N64

GoldenEye es uno de los grandes títulos de N64. No solo su aproximación a la incesante acción de la película es impecable, sino que llevó el género de los shooters en consola a un nivel completamente nuevo. Diferentes dificultades, una cantidad absurda de misiones, niveles bien diseñados y estructurados y un multijugador increíble. Tan increíble que solo lo igualaría *Halo* años más tarde.



BANJO-KAZOOIE 1998

N64

Hay que tener valor para competir con *Super Mario 64* en su misma liga. Pero la apuesta de Rare funcionó, y aunque la grandeza del juego de Nintendo es casi inigualable, Banjo acabó siendo uno de los títulos imprescindibles del catálogo de N64. La genialidad del juego de Rare está en la división en dos protagonistas: el oso Banjo y el dicharachero pajarraco Kazooie. El equilibrio entre exploración y coleccionar objetos es sencillamente perfecto, algo de lo que no pudo presumir la secuela.



JET FORCE GEMINI 1999

N64

El shooter en tercera persona de Rare no solo era excepcionalmente duro, sino también muy exigente: había que recolectar todas las esferas Tribals para completarlo. La perseverancia rendía sus frutos y *Jet Force Gemini* se revelaba como un shooter sólido, con *final bosses* épicos y un inventivo diseño de niveles que se disfrutaba cuando te sobreponías a un sistema de control muy poco intuitivo.

CONKER'S POCKET TALES 1999

GBA

La primera aventura de Conker está aún muy lejos de su título para N64, y de hecho, está excesivamente azucarado. Es un sencillo título de recolectar objetos, aquí con el objetivo de que Conker celebre una fiesta. Orientado a los niños, pero resulta competente.



DONKEY KONG 64 1999

N64

Muchos pensaron que *Donkey Kong 64* fue una adición innecesaria a la serie a causa del coleccionismo de objetos incesante y la elevadísima dificultad. Se equivocan. Eso sí, al aburridísimo multijugador no hay por dónde cogerlo...





PERFECT DARK 2000

N64

Rare no tenía la licencia de *GoldenEye* pero sí muchas ideas para una secuela, que aplicó aquí. La historia no era gran cosa, pero el arsenal era impresionante, con todo tipo de armas transformables e incluso un rifle que disparaba a través de las paredes. *Perfect Dark* incluso mejoró el multi de *GoldenEye* con la inclusión de bots de desafiante IA.



CONKER'S BAD FUR DAY 2001

N64

Conker iba a ser originariamente un plataformas colorista e infantilón al estilo de su primera aventura para Game Boy Color. Pero alguien en Rare decidió que ya había demasiados juegos de ese tipo, y llegó *Bad Fur Day*, un título corrosivo y divertidísimo, que se reía de las convenciones de Nintendo y estaba sembrado de momentos hilarantes y parodias de todo pelaje (con perdón), desde *Matrix* a *Salvar al Soldado Ryan*.





STAR FOX ADVENTURES 2002

GAMECUBE

El último juego de Rare para Nintendo no es el desastre que muchos clamaron en su día. Sí, es un clon de *Zelda*, y sí, no hace nada de lo que se supone que hacen bien los *Star Fox*. Pero brilla gracias a unos gráficos estupendos, unas mazmorras inquietantes e inteligentes y un catálogo de personajes delicioso.



Y EL RESTO...

Más Rare. Cronológicamente hablando.

- **VS SLALOM** (1986) ARCADE
- **JEOPARDY!** (1988) NES
- **WHEEL OF FORTUNE** (1988) NES
- **ANTICIPATION** (1988) NES
- **SESAME STREET: 123** (1989) NES
- **JOHN ELWAY'S QUARTERBACK** (1989) NES
- **WORLD GAMES** (1989) NES
- **TABOO: THE SIXTH SENSE** (1989) NES
- **CALIFORNIA GAMES** (1989) NES
- **JORDAN VS BIRD: ONE ON ONE** (1989) NES
- **HOLLYWOOD SQUARES** (1989) NES
- **SESAME STREET: ABC** (1989) NES
- **WHO FRAMED ROGER RABBIT** (1989) NES
- **JEOPARDY! JUNIOR EDITION** (1989) NES
- **WHEEL OF FORTUNE: JUNIOR EDITION** (1989) NES
- **IRONSWORD: WIZARDS & WARRIORS II** (1989) NES
- **SILENT SERVICE** (1989) NES
- **WIZARDS & WARRIORS X: THE FORTRESS OF FEAR** (1990) GAME BOY
- **WHEEL OF FORTUNE: FAMILY EDITION** (1990) NES
- **DOUBLE DARE** (1990) NES
- **PINBOT** (1990) NES
- **JEOPARDY! 25TH ANNIVERSARY EDITION** (1990) NES
- **CABAL** (1990) NES
- **CAPTAIN SKYHAWK** (1990) NES
- **THE AMAZING SPIDER-MAN** (1990) GAME BOY
- **NARC** (1990) NES
- **TIME LORD** (1990) NES
- **A NIGHTMARE ON ELM STREET** (1990) NES
- **SUPER GLOVE BALL** (1990) NES
- **ARCH RIVALS: A BASKET BRAWL!** (1990) NES
- **WWF WRESTLEMANIA CHALLENGE** (1990) NES
- **DIGGER T. ROCK: THE LEGEND OF THE LOST CITY** (1990) NES
- **WWF SUPERSTARS** (1991) GAME BOY
- **BEETLEJUICE** (1991) NES
- **SNEAKY SNAKES** (1991) GAME BOY
- **HIGH SPEED** (1991) NES
- **PIRATES!** (1991) NES
- **SUPER R.C. PRO-AM** (1991) GAME BOY
- **BATTLETOADS** (1991) GAME BOY
- **BEETLEJUICE** (1992) GAME BOY
- **WIZARDS & WARRIORS III: KUROS: VISIONS OF POWER** (1992) NES
- **DANNY SULLIVAN'S INDY HEAT** (1992) NES
- **R.C. PRO-AM II** (1992) NES
- **CHAMPIONSHIP PRO-AM** (1992) MEGA DRIVE
- **BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS** (1993) SNES
- **F-117 NIGHT STORM** (1993) MEGA DRIVE
- **BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD** (1993) GAME BOY
- **X THE BALL** (1993) ARCADE
- **BATTLETOADS** (1994) ARCADE
- **DONKEY KONG LAND** (1995) GAME BOY
- **DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST** (1995) SNES
- **KILLER INSTINCT 2** (1995) ARCADE
- **KEN GRIFFEY JR'S WINNING RUN** (1996) SNES
- **DONKEY KONG LAND 2** (1996) GAME BOY
- **DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE!** (1996) SNES
- **KILLER INSTINCT GOLD** 1996 (N64)
- **DONKEY LAND III** (1997) GAME BOY
- **MICKEY'S RACING ADVENTURE** (1999) GAME BOY COLOR







- **DONKEY KONG GB: DINKY KONG & DIXIE KONG** (2000) GAME BOY COLOR
- **DONKEY KONG COUNTRY** (2000) GAME BOY COLOR
- **PERFECT DARK** (2000) GAME BOY COLOR
- **MICKEY'S SPEEDWAY USA** (2001) N64
- **BANJO-TOOIE** (2000) N64)
- **DONKEY KONG COUNTRY** (2003) GAME BOY ADVANCE
- **DONKEY KONG COUNTRY 2** (2004) GAME BOY ADVANCE
- **BANJO-PILOT** (2005) GAME BOY ADVANCE
- **IT'S MR PANTS** (2005) GAME BOY ADVANCE
- **CONKER: LIVE & RELOADED** (2005) XBOX
- **DONKEY KONG COUNTRY 3** (2005) GAME BOY ADVANCE
- **PERFECT DARK ZERO** (2005) XBOX 360
- **DIDDY KONG RACING DS** (2007) NINTENDO DS
- **VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE** (2008) XBOX 360
- **VIVA PIÑATA: POCKET PARADISE** (2008) NINTENDO DS
- **KINECT SPORTS: SEASON TWO** (2011) XBOX 360

LLEGA MICROSOFT...

SISTEMAS: XBOX, GBA, XBOX 360, NINTENDO DS

Pregúntale a un forero *default* y no tendrá problema en asegurarte que Rare ahora es una porquería y una sombra de lo que fue en su día. Y sí, ha perdido a muchísima de la gente de los viejos tiempos, incluido a los Stamper en 2007, pero solo hay que mirar juegos como *Kameo: Elements Of Power*, *Banjo-Kazooie: Baches y Cachivaches* o el brillante *Viva Piñata* para comprobar que Rare no ha perdido la creatividad que la caracterizó en los tiempos de N64 o cuando se les conocía como Ultimate. Títulos como *Grabbed By The Ghoulies* o *Conker: Live & Reloaded* pueden haber resultado, en el fondo, algo decepcionantes, pero creemos que se debe más a la expectación que los rodeaba que a la calidad real de los títulos. Veamos algunos.

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE 2003

GAME BOY ADVANCE

Rare se las ha arreglado para seguir lanzando títulos en portátiles de Nintendo. Esta estupenda secuela de *Banjo-Kazooie* es uno de los mejores, con soberbios gráficos, un inteligente diseño de niveles, un fenomenal equilibrio entre exploración y recolección y una temática de viajes en el tiempo muy divertida.





"AUNQUE *GRABBED BY THE GHOULIES* NO ES TAN BUENO COMO LOS MEJORES JUEGOS DE RARE PARA N64, SIGUE SIENDO UN BRAWLER DIVERTIDÍSIMO"

GRABBED BY THE GHOULIES 2003

XBOX

Asumámoslo: el primer juego de Rare para Xbox no podía sobrevivir al hype que lo acompañaba. *Grabbed By The Ghoulies* es el único lanzamiento original de Rare para Xbox, y aunque no es tan bueno como los mejores juegos que hicieron para N64, sigue siendo un brawler divertidísimo. Con originales gráficos tipo cel-shading y un montón de guiños al catálogo clásico de Rare (particularmente al de los años Ultimate), estamos ante un encantador juego de lucha en 3D que te pone a investigar una macabra mansión tras el secuestro de tu novia. Rebosante de humor marca de la casa y muy reivindicable.





SABRE WULF 2004

GAME BOY ADVANCE

Sabre Wulf es un perfecto ejemplo de 'cuidado con lo que deseas: puede hacerse realidad'. El retorno de Sabreman a los entornos salvajes no fue con el juego de exploración y habilidad que muchos esperaban, sino con un estrafalario plataformas con puzles en el que Sabreman usaba habilidades únicas para rescatar tesoros de la guarida de Sabre Wulf. No está mal, pero no es lo mismo.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER 2005

XBOX 360

Originariamente planeado como un lanzamiento para GameCube, *Kameo* pasó después al catálogo de Xbox para acabar como título de lanzamiento de 360. Es una aventura arcade al estilo de los *Zelda*, y la idea de partida es buena: Kameo puede transformarse en distintas y extrañas criaturas, cada una con habilidades propias, para avanzar por las diversas localizaciones del juego. A pesar de un recibimiento modesto pero positivo, Microsoft canceló una proyectada secuela.







"A PESAR DE LAS MUY DECENTES NOTAS QUE RECIBIÓ EL PRIMER KAMEO, NO HUBO SECUELA"



DETRÁS DE LOS NIVELES
ENTREVISTA: AL HABLA CON GREGG MAYLES
Director creativo de Rare.

¿Por qué crees que el periodo en el que Rare se dedicó a la NES fue tan prolífico?

Hubo muchas razones. Hicimos muchísimos juegos licenciados, que había que terminar en periodos muy cortos de tiempo. Los juegos eran más sencillos que ahora, el espacio limitado en los cartuchos impedía los excesos y los equipos tomaban decisiones con agilidad, ya que estaban formados por muchas menos personas que ahora. La gente trabajaba hasta las tantas porque los videojuegos eran más una pasión que un trabajo. También había que desarrollar muchos encargos a la vez porque nunca se sabía qué podía ser un éxito.

Muchos desarrolladores cayeron con el paso a las 3D, pero Rare consiguió sobrevivir. ¿Cómo?

Sacamos partido de nuestra unión con Nintendo, y tuvimos la suerte de poder acceder al desarrollo de *Mario 64*. A nivel personal, descubrí que tenía la habilidad de visualizar con cierta facilidad mundos tridimensionales y jugar con ellos en mi cabeza antes de trasladarlos al papel.

¿Alguna vez sentisteis la presión de seguir desarrollando determinado tipo de juegos cuando os compró Microsoft?

Rare es muy afortunada por tener unos fans tan apasionados; el interés que despiertan nuestros juegos es aterrador, pero a la vez da mucha fuerza. Nunca nos hemos sentido presionados, pero siempre hemos sido conscientes de los deseos de los fans. Aún así, Rare tiene que ir tomando decisiones que le permitan seguir en el negocio, y cierto tipo de juegos que gustan a los fans no son tan exitosos como necesitamos que sean.

¿En que juego de Rare estás más orgulloso de haber participado?

¡Esa es difícil! Cada juego tiene sus propias razones para hacer que me sienta orgulloso de ellos. Por ejemplo, mi primera vez como diseñador, que el juego se haya convertido en historia del medio o la atmósfera de equipo que se respiraba en determinados desarrollos. *Donkey Kong Country, Viva Piñata* o *Grabbed By The Ghoulies* tienen un hueco en mi corazón, pero si tuviera que quedarme con uno, sería con *Banjo-Kazooie*. La atmósfera que se respiraba en el equipo durante el desarrollo era estupenda, y supuso un gran desafío... que reflejó las particularidades de quienes lo sacamos adelante.

¿Por qué crees que Rare sigue teniendo éxito tras estos años?

Rare es un camaleón, capaz de adaptarse a su entorno. Tenemos una historia muy variada en todo tipo de plataformas y géneros, a lo que se suma un estupendo equipo llegado de todas partes del mundo.

"HABLA CON CUALQUIER FORERO DEFAULT Y TE DIRÁ QUE RARE SE ECHÓ A PERDER Y QUE YA NO ES NI UNA SOMBRA DE LO QUE FUE EN LOS BUENOS TIEMPOS"

VIVA PIÑATA
2006



XBOX 360

La próxima vez que alguien te diga que Rare ya no es lo que era, le atizas en la coronilla con el pico de una funda de este encantador juego. *Viva Piñata* tiene todo lo que amamos de Rare, y es uno de los juegos más disfrutables de su generación. Cuando Microsoft compró Rare por 375 millones de dólares, estamos seguros de que esperaba que el estudio facturara juegos de este tipo sin parar. Es exactamente lo que habríamos esperado de Rare en los tiempos de Nintendo, rebosante de encanto, de mecánicas sencillas de entender y con un desarrollo que solo da satisfacciones. Lo mejor de lo más reciente de Rare.





JETPAC REFUELLED
2007

XBOX 360

Jetpac fue el primer juego de Ultimate, así que tiene sentido que *Jetpac Refuelled* fuera el primer juego de Rare para Xbox Live Arcade. Un shooter ágil, muy competitivo (sobre todo en multijugador), y una pena que Rare no le haya quitado el polvo a otros clásicos de su catálogo con las mismas intenciones. Y los puristas, encantados de que el clásico de Spectrum venga incluido de regalo.





BANJO-KAZOOIE: BACHES Y CACHIVACHES
2008

XBOX 360

Muchos fans quedaron decepcionados porque *Baches y Cachivaches* no fuera un plataformas tradicional como el resto de los juegos de *Banjo*. Sin embargo, quienes demostraron cierta paciencia con él se toparon con una enriquecedora diversidad y originalidad, dos características que Rare ha defendido siempre desde que empezó como Ultimate. Aquí se trata de crear vehículos y recorrer los niveles con ellos mientras se disfruta de múltiples referencias a la serie y a otros juegos. *Baches y Cachivaches* fue una apuesta arriesgada, y aunque el juego supone una gran evolución para la serie, la recepción fue contradictoria y confinó a Rare al infierno del desarrollo de juegos clónicos para Kinect.



KINECT SPORTS
2010

XBOX 360

Rare lleva una temporada haciendo juegos para Kinect, y aunque es innegable que *Kinect Sports* es de lo mejor que ha salido para el dispositivo, también supone un desperdicio de la capacidad del estudio. Esperamos que Microsoft sepa ver en un futuro cercano las inmensas posibilidades de un estudio con una carrera impecable.



ESENCIALES

10 VILLANOS INCOMPRENDIDOS

■ Nadie hace bueno un juego como un antagonista, un villano de verdad. Ya sea un jefe final para enmarcar o un rival que persiste siempre, los malos tienden a justificar toda la historia del juego y dan sentido real al héroe que pelea contra él. ¿Pero qué pasa cuando no todo es lo que parece y el malo malísimo no es tan malo después de todo? Pues que acaban en una genial lista de esta revista.

3



1



4



8





2

Presidente Eden
De: Fallout 3
Año: 2008

1 Este patriótico (demasiado) ordenador puede que tenga un punto de vista...'interesante' sobre mutantes y la supuesta corrupción que generan en sus bellos Estados Unidos, pero sus ideales en general están bien: Eden solo quiere que el país regrese a su vieja gloria haciéndolo más seguro, bello y menos radioactivo. Podemos discutir lo inaceptable de la purga de unos cuantos mutantes para llegar a dicha meta, pero solo si, como en el juego, nuestra capacidad de diálogo es lo suficientemente elevada como para que el mismísimo presidente de la otrora nación más poderosa del mundo nos escuche.

Reptile
De: Mortal Kombat
Año: 1992

2 Normalmente se le retrata como un villano de la serie *Mortal Kombat*, pero Reptile es uno de los pocos malos que no ansían la dominación del mundo. Como el único superviviente de su raza, los Raptos, Reptile ofreció su lealtad a Shao Khan a cambio de que empleara sus poderes para resucitar a su gente. Reptile ejercerá, pues, como guardaespaldas personal del mismísimo Khan y dado el mundo de traición y muerte en el que se mueve, nunca conseguirá lo que tanto desea. Reptile acaba convertido en otro peón más a las órdenes del terrible señor del Outworld.

Saren
De: Mass Effect
Año: 2007

3 Saren es un triste ejemplo de antagonista transformado por el poder. Aún hoy se debate sobre si Saren es consciente o no de las atrocidades que comete al estar bajo la influencia del Soberano (una nave alienígena que adoctrina a sus tripulantes), por lo que técnicamente podría no ser responsable de las muertes y terribles experimentos que ejecuta bajo su mandato. Que le aterre tanto la idea de estar siendo controlado, aunque lo niegue hasta el final, solo hace que te de más pena. Hacerle ver su situación no sirve de mucho: en un último momento de lucidez, se suicida para no pelear contigo.

N
De: Pokémon Black/White
Año: 2011

4 Cuando piensas en ello, *Pokémon* es un juego brutal: eres un cazador furtivo que atrapa pacíficas criaturas en unas pelotas especiales y que las hace pelear hasta la extenuación por dinero y fama. Ésta es la crueldad que N quiere erradicar. Como puede hablar con los Pokémon, está convencido de que los entrenadores son abusivos y crea el Equipo Plasma para intentar liberar a sus Pokémon. Todo termina siendo una fachada para enmascarar los terribles planes de su padre adoptivo, que es el auténtico villano del juego y que quiere controlar a todas las criaturitas en su favor.

Magus
De: Chrono Trigger
Año: 1995

5 En la caótica línea temporal de *Chrono Trigger*, Magus es un demonio allá por 600 DC y dirige un ejército que quiere destruir la humanidad. Sin embargo, cuando rascas la superficie, te das cuenta que está luchando por acabar con Lavos, un parásito alienígena que vive en el planeta, que volvió loca a su madre y que mató a su gato. Esto último, algo imperdonable. El trío de generales de Magus es el que quiere destruir al hombre, y a Magus le da igual que haya una guerra: su obsesión por destruir a Lavo lo ha consumido y se unirá a ti si hace falta para llevar a cabo su misión.



Wheatley
De: Portal 2
Año: 2011

6 Anunque GLaDOS es la mejor villana de la historia, y punto, hay que decir que Wheatley lo hizo bastante bien cuando le tocó fastidiarnos. Si tenemos en cuenta que Wheatley fue creado para ser un capullo por expertos en capullos que se basaron en los mayores capullos de la historia, y quienes seguro también eran unos capullos en sí mismos; creo que no nos queda otra más que sentir lástima por él y por su condición forzada. Y el pobre, cuando consigue poder, lo único que intenta es hacer algo digno con su vida. Cuando al final del juego, desde el espacio profundo se disculpa... Ay, es que me emociono, mira.

Andrew Ryan
De: BioShock
Año: 2007

7 Andrew Ryan (sí, el megalomaníaco jefazo de Rapture) no puede ser considerado un villano al uso. Al construir la ciudad submarina, creó un mundo que se le fue de las manos muy rápido. Pese a ser denominado el gran ser malvado durante gran parte de la historia, Ryan es capaz de sacrificarse para hacer ver al jugador que es víctima del adoctrinamiento: fue Ryan el primero en utilizarte con el mítico '¿quieres?' del juego y, para demostrar su punto, te hace que le machaques hasta la muerte. Cuando descubres que además era tu padre, resulta imposible sentir cualquier tipo de rechazo por él.

Dr Breen
De: Half-Life 2
Año: 2004

8 Vale, bien, puede que el Dr Breen vendiera a la humanidad a una raza alienígena que intenta esclavizarla, pero tenía buenas intenciones. Se intuye por la historia de *Half-Life 2* que si Breen no nos hubiera ofrecido sirvientes a los aliens, los Combine nos habrían masacrado. Eligió entre el menor de dos males. Si de verdad hubiera sido malvado, no se habría molestado en capturar a los rebeldes y simplemente los habría destruido. Además, está totalmente seguro de que sus acciones ayudarán a la raza humana a convertirse en algo superior, así que... eso, no es tan, tan, tan malo.

Jecht
De: Final Fantasy X
Año: 2001

9 Probablemente éste sea uno de los personajes más moralmente grises de toda la saga *Final Fantasy*. Jecht es un abusivo y molesto imbécil que resulta ser el padre de Tidus, el prota. Sin embargo, es un gran jugador de blitzball y un punk de la moda. Es prácticamente el jefe final del juego, pero nunca quiso ser tal cosa. De hecho, años atrás se sacrificó en Spira para vencer al mayor mal que habitaba en el mundo, a Sin. Por desgracia, no sabía que si vencías a Sin te convertías en él, por lo que Jecht, al margen de su deseo, viajaba por el mundo destruyendo todo a su paso.

Handsome Jack
De: Borderlands 2
Año: 2012

10 El CEO de la corporación Hyperion, Jack el Guapo, tiene un gigantesco ego, uno que casi compite con el tamaño de la base lunar que se construyó. Sí, encarceló a su hija y utilizó sus poderes místicos para su beneficio. Y sí, es un chantajista, un asesino en serie y un secuestrador, pero todo hizo todo por el bien de Pandora (que asegura podría ser un paraíso sin cazadores, sin criaturas peligrosas y, en cierto modo, sin ti, que te cruzaste en su camino). Al final, Jack el Guapo es otro ejemplo de lo que pasa si dejas que el ego y la palabrería oculten todo lo bueno de ti.

BIOSHOCK INFINITE: THE SIEGE OF COLUMBIA

COMPAÑÍA: **Plaid Hat Games** PRECIO: **117 €**

DISEÑADO AL MISMO TIEMPO que el impresionante shooter de Ken Levine, *BioShock Infinite: The Siege of Columbia* es una réplica del intenso mundo de Irrational Games donde podrás sumergirte de nuevo en su narrativa. Con dos facciones enfrentadas que dividen la ciudad, el conflicto de fondo en *Infinite* actúa como base de un competitivo juego de mesa en el que los jugadores tendrán que luchar por el control de la ciudad flotante de Columbia. Para ello tendrán que elegir entre las dos facciones: los Founders o Vox Populi. Cada una tiene unidades normales, especiales y líderes como el Songbird o el zepelín de Vox Populi, mientras que Booker y Elizabeth son comodines a los que puedes influenciar para que ayuden a uno u otro bando. El juego está basado en cartas con varias funciones (una mecánica que recuerda a *Battlestar Galactica: The Board Game* y *Gears Of War: The Board Game*) que pueden usarse como potencia para combate, valor monetario, o influencia de voto. Esta última, es básica para manipular tanto Columbia como a Elizabeth en tu beneficio.

El tablero está formado por los distritos de Columbia en el juego, vinculados con los icónicos skylines, y el objetivo es dominar la ciudad antes de que Booker y Elizabeth escapen, un giro narrativo que permite crear una trama alternativa en el universo de *Infinite*. Si te sentiste decepcionado cuando Irrational prescindió del prometido multijugador para *Infinite* al final de su desarrollo, coincidirás con nosotros en el hecho de que *The Siege Of Columbia* es una adaptación excepcional de uno de los mundos de juego más increíbles que hemos podido visitar.



ROPA JUEGOS



CAMISETA BORDERLANDS

Este modelo unisex lleva un mensaje directo para los aspirantes a asaltar La Cámara.
http://tinyurl.com/q6u95ok



VESTIDO MASS EFFECT N7

La colección N7 de Black Milk es perfecta para cazar alienígenas en la ciudad. ¡Atrévete!
http://tinyurl.com/n5c375h



ALBORNOZ EAGLE PEAK

Hasta los asesinos más letales necesitan relajarse. Advertencia: esta prenda no incluye una espada oculta.
http://tinyurl.com/9zvxh7r

FINAL FANTASY XIII: SABLE-PISTOLA DE LIGHTNING

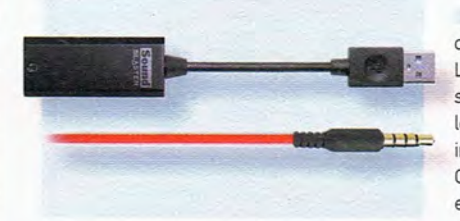
FABRICANTE: **DREAM2REALITY** PRECIO: **277,29 €**

ANTE LA INMINENTE salida de la tercera secuela de *Final Fantasy XIII*, ¿por qué no poner a prueba tus dotes con la espada con esta fiel réplica de la espada de Lightning? Creada desde cero por un comercio profesional de cosplay en China, sus elementos son completamente desmontables. No sabemos muy bien qué harás con ella, pero solo por su aspecto y por el precio a lo mejor prefieres tenerla en una vitrina para que la admiren tus visitas.



SOUND BLASTER TACTIC3D FURY

FABRICANTE: **CREATIVE** PRECIO: **59,99 €**



ESPECIALMENTE diseñados para gamers, estos auriculares cuentan con dos útiles tecnologías para el juego online y competitivo. La primera es Scout Mode, que permite ubicar a los enemigos por el sonido con precisión. La segunda, Voice FX Inspire, sirve para sincronizar los gestos vocales de tu avatar con los tuyos propios. Los Tactid3D Fury incluyen una tarjeta de sonido USB con la que podrás utilizar el Panel de Control Sound Blaster y el sistema SBX Prostudio, que ofrece un efecto envolvente 3D realista. Los auriculares son FullSpectrum de 40 mm.

KIT SAPPHIRE BLUE 8 GB 2133 MHZ

FABRICANTE: **PATRIOT** PRECIO: **93,90 €**

LA SERIE VIPER 3 de Patriot está pensada para ofrecer las mejores prestaciones en algo tan exigente como son los juegos. Los módulos cuentan con disipadores de alto rendimiento y son compatibles con las series 6, 7 y 8 de Intel, y las gamas 9 y FM1/FM2 de AMD. Disponibles en cuatro colores y con velocidades de 1.600, 1.866 y 2.133 MHz, se comercializan como módulos sueltos y también en kits de dos o cuatro.



EL CIERRE

por Bruno Louviers

¿Qué juego hará que saltéis a la nueva generación?

→ Siempre hay uno que marca la diferencia y nos hace sentir anticuados

Tengo la certeza de que esta nueva generación va a estar marcada por los mundos abiertos, ya sea en un sentido más tradicional, como en *Skyrim*, o con ideas más de multijugador masivo, como tantos juegos que hemos visto anunciados. Uno de esos mundos me tiene especialmente intrigado. Hablo del de *The Witcher 3: Wild Hunt*, la tercera y última entrega de la odisea personal de Geralt de Rivia.

No tengo la menor duda de que, si no tuviera que adquirir una por trabajo, daría el salto a la nueva generación solo por jugar a este título. Sí, podría renovar la tarjeta gráfica del ordenador, pero tengo un interés especial en ver cómo un mundo tan fascinante como éste se desenvuelve en una consola, sobre todo con las promesas que hacen desde CD Projekt. Y a vosotros, ¿qué juego os haría comprar una nueva consola? Pensadlo.



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMA**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

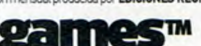
CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.
C/Orduña, 3, 28034 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA
95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo
Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37
50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 3
gema.arcas@zetagestion.com
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32
andreeam@zetagestion.com
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com;* **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jc[...]lle@infopac.fr;* **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.63[...] *Infopac.nl@media-networks.nl;* **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk;* **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRAR-DOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net;* **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com;* **PORTUGAL** - Ilimita[...] Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com;* **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie[...]papolyzou@publicitas.gr;* **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07[...] *hmoore@publicitas.com;* **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2[...] 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com;* **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/[...] 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com;* **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+5[...] 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





SCORE
FUEL

GAME OVER
INSERT COIN
1 COIN 1 PLAY

FLUNKY LIST

1	NUM	009900
2	ERO	009250
3	DI7	008000
4	NOV	007500
5	COM	007250
6	PRA	005350
7	KIO	002013
8	SCO	001337